
PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE
MC Nº 6 450 pts 2,70 euros
PSM Libro 1
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE
Trucos
MC
Gratis con el n.6 de PSM
SILENT HILL
¿Alguna vez has sentido miedo?
¡¡GRATIS!!
La mayor recopilación de trucos jamàs publicada
PRIMER CONTACTO
STAR WARS EPISODIO I
G-POLICE 2
EXPEDIENTE X
TINY TANK
A EXAMEN
DRIVER
V-RALLY 2
BUGS BUNNY LOST IN TIME
LEGACY OF KAIN
y màs.....
ESTRATEGIA
APE ESCAPE
Atrapa a todos los monos
MONITOR
TEKKEN TAG TOURNAMENT
FINAL FANTASY IX???
POSTER: Silent Hill V-Rally 2
8 414090 203944 00006

NÚMERO 2 YA A LA VENTA



PSM

Número 6 **31 de Agosto 1999**

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho,
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita: MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Alba Hernández
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Gobelas, 15. Planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, SA de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores

Editor Responsable:
María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Felices vacaciones



Espero que cuando leáis estas líneas estéis tranquilamente tirados a la bartola, bien en una playa paradisíaca con unas titis (o unos titos, que no somos machistas) abanicando o en la montaña al fresco; cada cual pasa las vacaciones como quiere, que para eso son vacaciones. Nosotros, por lo menos este año, no podemos permitírnoslas y mucho menos después de ver como se presenta este mes de Agosto en cuanto a lanzamientos. Parece que estemos en Navidades por la cantidad de juegos que salen en este mes, aunque el insufrible calor que hace (sobre todo en esta humilde redacción sin aire acondicionado) nos confirma que no. Estamos de enhorabuena, el tan comentado Silent Hill del que no esperábamos nada por lo menos hasta octubre, de repente nos da la sorpresa y aparece ya mismo y totalmente traducido al castellano. Estos de Konami nunca dejan de sorprendernos. V-Rally 2, otro de los títulos estrella de este año, por fin está en la calle después de sufrir un pequeño retraso, sin embargo el que si se retrasa es Le Mans 24 Hours, que se va a octubre o noviembre; de todas formas con esta última maravilla de Infogrames tenemos mas que suficiente para pasar las calurosas tardes de verano disfrutando de uno de los simuladores de rallies más impresionantes que han salido para nuestra consola.

Pero ahí no queda la cosa; si no te parecía suficiente con estos dos juegazos, los chicos de Virgin que se han hecho con la distribución de los juegos de GT Interactive (bravo por ellos), van y lanzan Driver. Nuestros ojos (sobre todo los de este que escribe que es el que se ha pasado el juego) todavía nos hacen "chiribitas" después de la experiencia que ha supuesto el jugar con el que posiblemente sea uno de los más grandes juegos de conducción que jamás hayan salido para esta consola. Os aconsejo que no os perdáis ni un solo detalle del examen que hacemos de él en este mismo número. Y cuando a este que escribe casi no le quedan palabras para alabar los juegos, me toca hablar de Legacy of Kain: Soul Reaver; una aventura ante la que no podrás quedar indiferente. Mapeados inmensos, una historia que te engancha desde el primer momento, original como pocos... ¿qué mas quieres que diga? Pues que vayas corriendo a leer el análisis porque merece la pena (hemos descubierto la vena novelística del Tío Sebas y es que es un monstruo contando historias).

Y estos sólo son cuatro de los títulos más significativos, pero no te pierdas el resto de la PSM porque este mes viene cargadita de éxitos seguros y de noticias sorprendentes. Ya os lo avisé en anteriores números ¿Quién dijo que la Playstation estaba muerta porque iba a salir la Play 2? Y lo que queda todavía, Gran Turismo 2, Resident Evil: Némesis, Dino Crisis, Final Fantasy VIII, por citar algunos títulos estrella para este año.

Por cierto, como habréis visto hemos querido tener un detalle con vosotros y en este mismo número hemos empezado a publicar de forma totalmente gratuita el primero de una serie de libros con todos los trucos que tenemos para mas de 400 juegos. De nada hombre, de nada, ya sabéis que en PSM cuidamos a nuestros lectores.

Pues eso, feliz verano a todos y a ver si me da tiempo a darme un chapuzón en la piscina de aquí al lado y me quito algo de calor. Hasta el mes que viene consoleros, consoleras, etc...

Alberto Minaya
Director

Que hay de nuevo viejo



PSM

REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Mortal Kombat: Special Forces

pg. 22

John Tobias y el equipo de desarrollo de Acclaim apuestan por una nueva forma de presentar al público la saga Mortal Kombat con este Special Forces cuyo desarrollo será en primera persona, eso si, sin olvidar los Fatalities y los movimientos que han hecho famosa esta serie.

Star Wars: Episodio 1

pg. 24



La fuerza está de tu parte. Este juego de acción y aventura de la factoría Lucas te meterá de lleno en el pellejo de un verdadero caballero Jedi. Usa la fuerza sabiamente o el lado oscuro te corromperá...

Legacy of Kain: Soul Reaver

pg. 36

Kain estaba muy equipocado, librarse de Raziel no le iba a resultar tan fácil. Ahora Raziel tendría la oportunidad perfecta para vengarse. Concentra tus fuerzas Raziel, vas a necesitarlas si quieres recuperar lo único que te queda, tu honor...

Driver

pg. 40

¿Qué podría suceder si el mejor conductor de la Policía se introdujera de incógnito en el mundo del crimen?, la respuesta es sencilla, Driver. En este título de GT-Interactive deberás conducir por las calles de Miami, San Francisco, Los Angeles o Nueva York mientras esquivas todos los obstáculos que te puedas imaginar en una gran ciudad. ¡Agárrete bien los pantalones por que vienen curvas!

LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses intentamos buscar esa imagen que define el estado actual de los videojuegos para crear la mejor portada posible para vuestra PSM. Este mes hemos le hemos pedido a nuestro querido amigo Howard Porter (el creador de la serie de Comics Justice League of America").



Así es como empiezan nuestras portadas. Este boceto nos sirvió para hacernos idea de cómo iba a quedar el resultado final. En este caso el boceto se lo enviamos nosotros a Howard.



Asombroso, Horard no termina de sorpredernos. Aquí lo tenemos todo, los monstruos, los protagonistas y la oscuridad necesaria para saber que se trata de Silent Hill..



Sí señor, un aplauso. Howard nos ha dejado de piedra. Otro mes, otra portada. Nada mejor que terminar la revista sabiendo que has hecho un buen trabajo.

V-Rally 2

pg. 44



Una segunda parte que deja en muy buen lugar a V-Rally. En esta continuación podrás manejar los mejores coches de Rallys del mundo, de hoy y de hace unos años. Con el estupendo motor gráfico que ha sido dotado, hasta 4 jugadores a la vez y un estupendo creador de pistas lo sitúan en lo más alto de los juegos de Rallys. No te lo pierdas.

Sumario





MONITOR — PG. 6

Este mes la sección Monitor está que arde chicos. No perdáis el tiempo e ir directos a la página número 6 para ver las primeras imágenes de Tekken Tag Tournament y de lo que posiblemente sea... ¿¿Final Fantasy IX??

PUNTO DE VISTA ¿...? — PG. 16

Entrevista en exclusiva con uno de los máximos responsables de la serie Mortal Kombat, John Tobias. No te la pierdas por que nos habla nada más y nada menos que del secretísimo Motal Kombat: Special Forces.



INCUBADORA — PG. 20

La sección con más novedades del planeta. Este mes, como todos, te sorprenderemos con los títulos más esperados del año.



A EXAMEN — PG. 35

Todo sobre los juegos que están en la calle.



PERIFERICOS — PG. 58

Te recomendamos los periféricos más increíbles del mundo.

ESTRATEGIA — PG. 61

Desde hoy en día Ape Escape no tendrá secretos para ti. Hazte con todos los monos con esta guía de 12 páginas. Eso si, hasta el próximo mes no os revelaremos el nivel secreto final... ¿Podréis aguantar hasta entonces?



TRUCOS — PG. 73

Los trucos para los juegos más nuevos del mercado, no pierdas de vista las ocho páginas que te hemos preparado.



PSM RESPONDE — PG. 80

Cartas, dibujos y lo que se te ocurra en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros.

ESCAPARATE — PG. 90

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar. Todos con la puntuación que creemos que merecen.



MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Desvelado el nuevo Tekken

Namco lanza una actualización de lo que fue Tekken 3

Por fin tenemos imágenes oficiales de lo que será la versión de recreativa de este Tekken mejorado, aunque antes de seguir os aclararemos que este NO es Tekken 4. En cualquier caso lo interesante es que se han hecho grandes mejoras en el apartado gráfico y en el sistema de lucha de este "Tekken Tag Tournament" en el que encontraremos a los 20 personajes de siempre a los que tendremos que añadir los 12 nuevos luchadores que ha creado Namco.

A parte de los movimientos, ropas y escenarios nuevos en "Tag Tournament" dispondremos de un botón que permitirá cambiar de personaje (esto significa que tendremos que pelear en luchas muy al estilo de las series de Capcom Vs) pudiendo crear ataques combinados con ambos luchadores. De esta forma podremos dar una patada a nuestro enemigo, cambiar de personaje y propinarle un combo antes de que caiga al suelo.

La parte mala de todo esto es que las limitaciones de memoria hacen imposible que este juego de recreativa se convierta algún día para PlayStation, pero no sufráis seguro que un día de estos tendremos este nuevo título funcionando en una flamante PlayStation 2.



▲ Más de 30 personajes en total. Este Tekken Tag Tournament satisfará al más exigente.



▲ Ahora, nuevos y viejos personajes, podrán luchar en equipos de dos a dos. Prepárate para ver los combos más bestiales del mundo.



▲ Cada personaje ha sido remodelado con mejores gráficos y movimientos nuevos, pero la novedad más interesante son los combos que realizaremos con nuestro compañero.

▲ Al principio la cámara nos muestra a cada uno de los personajes. No os fiéis de la calidad de esta imagen, está sacada de un video. La calidad real es impresionante.



¿Final Fantasy IX?

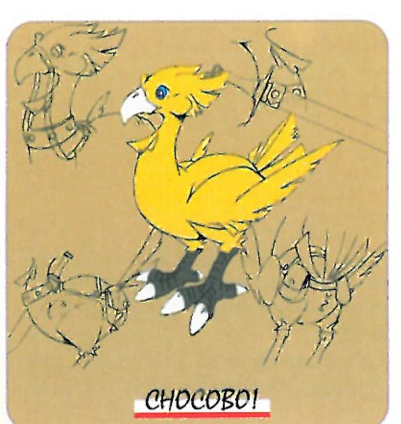
Square nos sorprende con... ¿FF 9?

La G.I.A. (Agencia de Inteligencia de los Juegos), uno de los sitios de noticias más interesantes, nos ha pasado una serie de imágenes de la última creación de Square. Estos dibujos parecen ser parte del nuevo juego de Rol que está desarrollando Square en estos momentos. Por los rumores (no confirmados) que hemos oido estas imágenes son para Final Fantasy IX. Por ahora no podemos asegurar nada pero no hay que ser muy listo para darse cuenta que tiene toda las posibilidades de ser de FF IX.

Lo que se desconoce es si Final Fantasy IX está siendo preparado para PlayStation 2 o para la Play de nuestros días.

Esto es todo por el momento, os mantendremos informados.

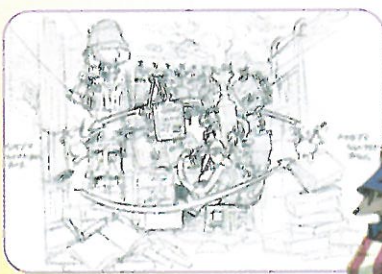
Estos dibujos los descubrió una de las webs de rumores más famosas. Por el momento no lo podemos confirmar pero seguramente sean parte del proyecto Final Fantasy IX...







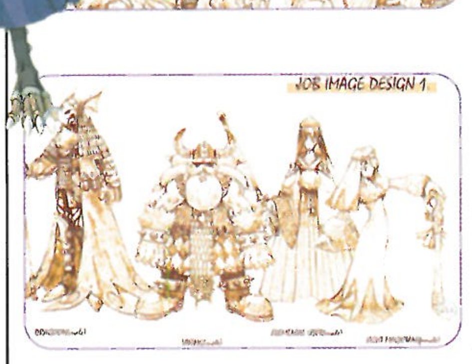


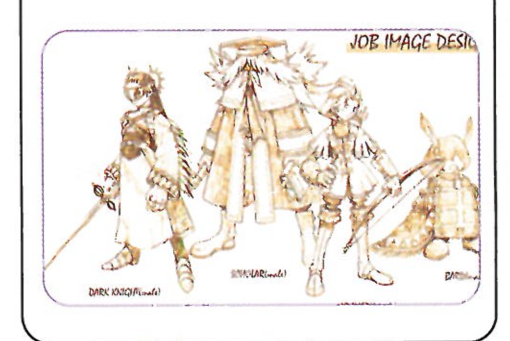


















Un vistazo transparente a la PlayStation

Seguro que muchos de vosotros habréis visto en más de una tienda de juegos estas cajas con forma de PlayStation vacías. Con ellas podréis alardear de ver las tripas de la PlayStation por unas 4mil o 5 mil pelas más lo que os cueste la instalación.
La mejor combinación si compras una carcasa de estas es la de adquirir un mando Dual Shock transparente a juego. ¿Quién se apuntará a la moda?
Algo importante a tener en cuenta es que si cambiáis la carcasa de vuestra PlayStation original por una de estas transparentes perderéis la garantía oficial del Sony de forma inmediata.
O sea que si os sobra el dinero, tenéis un capricho y no sabéis que compraros pillad una de estas curiosas carcasas y lamentaos más tarde por haber derrochado dinero suficiente como para comprar un juego...



▲ La imagen no lo es todo, pero hay que decir que una PlayStation transparente con un Dual Shock a juego es todo un lujazo.

Conéctate con tu PlayStation

A pesar de no ser muy conocida aquí en España, la empresa Interact siempre ha estado en lo más alto creando e innovando con sus periféricos adicionales para PlayStation y otras consolas. Primero empezaron con el conocido GameShark y más adelante con el fantástico Dex Drive (ambos solo se pueden conseguir por un importador ya que no hay representación oficial en España por lo visto). La última locura que han inventado es un periférico que se conecta al puerto I/O de la PlayStation cuya función es la de un módem. Una vez conectado a una línea de teléfono y mediante el teclado que viene con el pack podremos conectarnos a Interact para jugar con otras personas (como si estuviéramos conectados físicamente con ellos mediante un cable Link), ver nuevos trucos GameShark o descargar partidas de Dex Drive. Todo ello a través de un programa de navegación HTML llamado Spyglass Device Mosaic Web Browser. Pero eso no es todo por que el servicio incluye análisis de juegos, guías estratégicas y un sin fin de novedades para los que no conocen como funciona Internet. El dispositivo saldrá a la venta en Septiembre en Estados Unidos y costará unas diez mil pesetas, más el coste de subscripción, ya que allí en USA no tienen que pagar por las llamadas por teléfono al gozar de tarifa plana para las llamadas locales...

SHARKWIRE™ ONLINE

Que forma tan adorable de salvar

El mercado de las tarjetas de memoria está creciendo como la espuma. A cada mes que pasa nos encontramos con nuevas formas de explotar este mercado, pero lo que no podíamos imaginar es que alguien sacase este tipo de tarjetas de memoria.

La diferencia consiste en que estas Memory Card tienen fotos impresas de bellezas californianas que pueden dejar atónito a cualquiera. En total hay cuatro chicas diferentes con una tirada limitada de 50.000 unidades, todas ellas vienen numeradas para que la gente se pueda hacer la colección (ahora en vez de cromos, memory cards). Cada tarjeta viene con una caja a juego con la foto de la "belleza Californiana" en grande.

En Estados Unidos se pueden comprar por unas dos mil o tres mil pesetas y son de 15 bloques como las tarjetas oficiales de Sony.

kawaii! Me tengo que hacer con ellas!!

▲ Ahora salvar las partidas será todo un placer.

notas

► Interact está a punto de lanza otro Gameshark para poner contento al público que le gusta crear trucos para sus juegos. Esta versión llamada GameShark Pro permitirá hacer búsquedas de memoria en tiempo real sin la necesidad de estar conectado a un ordenador. Todo el pack vendrá con un video en el que explican paso a paso como destripar tus juegos favoritos en unos minutos.

► Electronic Arts ha realizado balances fiscales por el año 99 y por el momento llevan 1,2 billones de dólares en ganancias. Esta es la primera vez que una empresa de videojuegos rebasa el billón de dólares de beneficios.

► Nell McAndrew ha desaparecido completamente de la escena "Lara Croft" dejando paso a otras modelos. Por lo visto la nueva promesa es Lara Weller, una mujer menos "voluminosa" que Nell pero con mucho más parecido a Lara. Su debut se produjo en el E3 de los Angeles.

► Sony abre por primera vez una tienda de sus productos PlayStation en San Francisco. La tienda tendrá el original, ingenioso y sorprendente nombre de "PlayStation", estando localizada en la esquina de Metreon con Mission y la Cuarta. Por lo visto tendrá unos trescientos o cuatrocientos títulos. Si alguien se pasa por San Francisco ya sabe por donde ir.

► El seis veces campeón de Supercross Jeremy McGrath ha vuelto a firmar con Acclaim. A parte de aparecer en varias versiones de Supercross 2000, McGrath tomará parte en el diseño de nuevos juegos de la compañía.

► Sony no deja de sorprender en su campaña anti-emuladores. Esta vez la gran gris ha perdido su segundo intento de detener temporalmente el lanzamiento del emulador para PC Bleem. El juego se vende de forma internacional a través de la web y es totalmente legal, hasta que se diga lo contrario...





Saludos desde Japón de Hua-Kin, vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.



Konichiwa colegas. Este mes os escribo desde la primera planta de una de las tiendas más famosas, Yamagiwa shop, aquí mismo en Akihabara. La primera planta está repleta con los lanzamientos más importantes de Japón, la segunda está especializada en los juegos antiguos con descuento. Ah, claro, todo ello sin olvidar la tercera planta a la cual no deberían acceder los más pequeños (ejem)... Bueno, manos a la obra.

El Tokyo Game Show es ya un recuerdo en la memoria de muchos, como siempre he dicho todo lo bueno se acaba. Aquí en Japón es prácticamente imposible hacerse con un PocketStation, o tienes un amigo en una tienda o te puedes olvidar de la idea. Venga Sony, si estáis teniendo tantos problemas para hacer estos pequeños PDA, entonces ¿cómo demonios vais a hacer el lanzamiento mundial de la PlayStation 2 en este Invierno del 2000 que viene?. Me parece que a este paso mejor preparo el saco de dormir...

Muchos de vosotros seguro que habéis oído que la economía Japonesa estaba cayendo, pues bien, es cierto. Hay muchas compañías, incluso las de juegos, que han tenido que reducir plantilla. Un buen ejemplo es Sega, que hace poco cerró 101 de sus lugares de recreativas y despidió a 1000 personas. Incluso la gran Sony ha descendido en un 20% sus beneficios respecto al pasado año, aunque evidentemente la empresa sigue estando en una posición de líder indiscutible.

Bueno, dejemos las malas noticias a un lado. Esperemos que la gente que ha perdido sus empleos consiga reincorporarse para poder disfrutar de los nuevos títulos de PlayStation que están saliendo. ¡Hasta la próxima amigos!

NOTICIAS DE AQUÍ Y ALLÁ

Wild Arms 2 - Oficial

Sony CE ha anunciado que Wild Arms 2 - despuès de dos años desde el lanzamiento en Japón de la primera parte - verá la luz para PlayStation.

Toshiden 4 - Falta poco

Battle Arena Toshiden 4 está en desarrollo. Es posible que no sea una noticia muy esperada ya que las continuaciones que se realizaron no gustaron a casi nadie. Lo bueno es que saben perfectamente que no pueden volver a hacer un "más de lo mismo", ojalá que se esfuercen esta vez y podamos decir eso de "a la cuarta va la vencida", ¿o era a la tercera?...

Más Mega Man

Capcom ha anunciado que habrá una continuación a Mega Man Legends en la que Mega Man (llamado Rocket Man en Japón) tendrá que ir al rescate de su novia (que guión tan original chicos). No hay fechas de salida pero os mantendremos informados.

TOKYO - FLASH!

Todo el mundo habla de la PlayStation 2 en Japón, lo cual no es ninguna sorpresa. Desde que Sony hizo el anuncio oficial han estado saliendo artículos en los periódicos, al igual que los resultados fiscales de varias empresas. En estos saldos anuales se ha visto como claramente se ha producido un descenso en las ventas. Pero la máquina no para, Sony desafía a todo el mundo de los videojuegos con su Emotion Engine, fascinando a los miles de jugadores del mundo que no hacen más que soñar con un Gran Turismo 3 o un Final Fantasy X. Aun así la gente cada vez gasta menos en sus consolas y las ventas descienden de forma irremediable aquí en Japón. ¿Qué sucederá cuando salga la PlayStation 2?...

Altamente anticipado

Los títulos que más desesperadamente estamos buscando están entre la gran y la pequeña pantalla. El primero de ellos es la continuación de lo que casi es una película de acción, Metal Gear Solid, el segundo, y no por ello menos importante, está basado en una película, hablamos de Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma.

Lo que sí es cierto es que la gente está como loca por comprarse Dino Crisis, Metal Gear Solid: Integral, y el ya mencionado Star Wars debido a que es... bueno, ya sabéis es Star Wars.

Por mi parte lo que quiero que salga a la venta es Little Lovers She So Game...

PlayStation

Los juegos de baile y música están arrasando. Desde Beatmania a Dance Dance Revolution, que se mantienen muy fuertes en ventas. Sobretodo este último del cual ha salido un dispositivo (que está más que agotado en todas las tiendas de Japón) de las mismas dimensiones que la plataforma de la recreativa con el cual uno puede sentirse como si estuviera jugando con la máquina original. Los otros dos títulos que venden bien son Omega Boost y Densha de Go2 (el simulador de trenes).









▲ Nada mejor para el verano que sentir como las pantallas calientas las calles de Akihabara. Como veis la plancha de Dance Dance Revolution (es España la recreativa se llama Dance Studio) está agotada. Por suerte podemos disfrutar del fabuloso Bust a Groove 2, Omega Boost o Densha de Go2.

Y no hay más que contar amigos, ha sido un mes con buenos lanzamientos, aunque la fiebre de la compra ha pasado al terminar el Tokyo Game Show. Bueno me despido de vosotros, tengo muchos juegos que terminar, hasta la próxima.

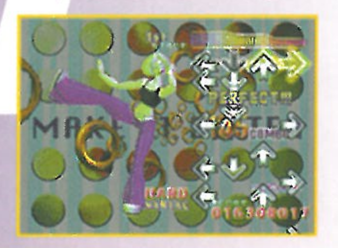
¿Mas terror?

Por si no era suficiente con los nuevos juegos Dino Crisis y el recientemente anunciado Resident Evil: Nemesis, ahora Capcom se prepara para su nuevo lanzamiento Oni-Musha: The Demon Warrior que situará la acción en el antiguo evo japonés en un entorno gráfico tridimensional con fondos prerenderizados en una línea muy a lo Resident Evil. Su fecha de lanzamiento está prevista para Invierno.



▲ Demon Warrior tiene todos los elementos para dejarte atrapado por el resto de la eternidad.

TOP 10 SUPERVENTAS EN JAPON



1. **Dance Dance Revolution (Konami)**
2. **World Stadium 3 (Namco)**
3. **SaGa Frontier 2 (Square)**
4. **Soul Hackers (Atlus)**
5. **Japan Pro Wrestling (Human)**
6. **Um Jammer Lammy (Sony CEI)**
7. **Final Fantasy VIII (Square)**
8. **Kotobuki Grand Prix (Cisco Ent.)**
9. **Real Battle Pachinko (Samy)**
10. **Final Fantasy Collection**

一 二 三 四 五 六 七 八 九 十

LANZAMIENTOS JAPONESES EN JUNIO

FECHA	TITULO	COMPAÑIA	GENERO
3/6	Segareijiri	Enix	Otro
1/7	Super Pinchinko Station 6	Sunsoft	Otro
1/7	Metal Gear Solid Integral	Konami	Acción
1/7	Restaurant Dream	Teichik	???
1/7	Blade Maker	Shoeisha	Rol
1/7	Riverhill Best Vol 1 Clayman 2	Riverhillsoft	Acción
1/7	Riverhill Best Vol 2 Blue Chicago Blues	Riverhillsoft	Aventura
1/7	Riverhill Best Vol 3 Pierrot Murder	Riverhillsoft	Aventura
1/7	Riverhill Best Vol 4 Refrain Love	Riverhillsoft	Simuación
1/7	Riverhill Best Vol 5 Graduation 2	Riverhillsoft	Simuación
1/7	Perfect Performer	Funhouse	???
15/7	Little Lovers She So Game	NTT publishing	Rol
15/7	Vandal Hearts 2	Konami	Rol
15/7	Lord of Fist	Media Works	Aventura
22/5	Simple 1500 Series Vol.11 The Pinball	Culture Publishers	De mesa
22/5	Simple 1500 Series Vol.15 The Quiz	Culture Publishers	Preguntas
Julio	Perm Town	Mainichi Comm	De mesa
Julio	Aquanaut's holiday 2	Artdink	Simuación
Julio	City Bravo!	Artron	Simuación
Julio	Mighty Hit Pop	Artron	Otro
Julio	Inagawa Junji Horror House	Vidget	Otro
Julio	Dino Crisis	Capcom	Aventura
Julio	Super Chinese Fighters DX	Culture Brain	Acción
Julio	Purumi Purumi	Culture Publishers	Rol



La vida bajo los arboles de cerezas

Ha llegado la época del Hanami aquí en Japón. Aquí con el Hanami, que literalmente significa "Observar las flores", la nación al completo se despliega bajo los cerezos en los parques a lo largo de toda la ciudad para observar la belleza de las flores. Para ser sinceros la tradición ha perdido mucho y en la actualidad la gente se va a los parques a beber cantidades ingentes de cerveza mientras se coquetea con las mujeres (u hombres) que pasan por el camino.



¿Qué hay mejor que observar las flores de la naturaleza mientras te pones ciego de cerveza?... Una PlayStation.

Hua-Kin y lo mejor del mes

Dino Crisis

Si señor, voy a estar en el paraíso del terror. Lo único que puede superar a una manada de dinosaurios es tener que eliminar a una manada de dinosaurios-zombies.

Hay que decirlo, es una pasada, a la primera de cambio pegas un bote en el asiento y se te ponen los pelos de punta. Toda una experiencia.

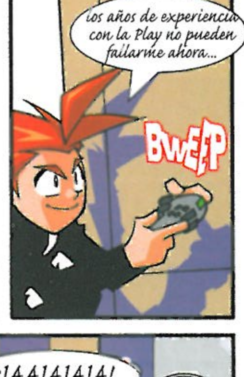


▲ ¿Quién necesita zombies cuando puede tener velociraptores que pueden desmembrarte antes de que te des cuenta?













RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

Agárrate a la mesa baby

Los fans de los juegos de acción no han tenido suficiente con su última aventura. GT Interactive todavía no se puede creer el éxito que está teniendo este héroe de los juegos shareware que poco a poco ha conseguido convertirse en la estrella por excelencia de los juegos de PC. Pero no todo queda en los ordenadores por que Duke Nukem: Time to Kill de PlayStation ha conseguido atraer a mucha gente que no conocía al fanfarrón, despiadado y cachondo Duke.
Por lo que sabemos hasta la fecha GT Interactive está planeando sacar al mercado una nueva aventura de este carismático personaje. Lo que sí nos han confirmado en GT es que el juego está en desarrollo, pero no parece que vaya a estar terminado para este año.

▶ Duke dentro de poco estará listo para aplastar a unos cuantos aliens.

Se buscan Cowboys

Lara que la empresa ASC Games está a punto de hacer realidad el sueño de aquellos que alguna vez desearon ser cowboys de rodeo. Los últimos rumores apuntan a que esta empresa va a sacar un título de deportes "alternativos" al estilo de Ten Pin Alley en el que podremos montar sobre los toros más salvajes del oeste. Por lo visto, y como mínimo, será tan divertido como montar en un toro mecánico. Prepara el sombrero por que vienen baches cowboy.

▲ Los toros mecánicos murieron en los 80. Por lo visto el 2000 promete traer viejas costumbres a casa.



Cuentos de un Samurai, segunda parte

Después de casi un año desde que saliera en Japón y Estados Unidos el juego Brave Fencer Mushashiden , Square se ha puesto con las manos en la masa para sacar una continuación de este título el próximo año. Por lo visto habrá una demo en la versión Japonesa del fantástico Legend of Mana.
La estrella de esta segunda parte es posible que no sea el simpático guerrero Samurai de la primera, cuando sepamos más detalles os los contaremos.
La pena de todo esto es que aquí en España todavía no han llegado los buenos títulos de Square, ya es hora que los genios que lo distribuyen aprendan que Square no es solo Final Fantasy, también tienen Xenogears, Parassite Eve, Bushido Blade 2 y muchos otros de los cuales no se ha oído ni hablar... ¿Habrá que enviar cartas a los de Square en Japón para que los amantes de los buenos juegos seamos escuchados de una vez?

Bond, James Bond



▲ No dispares James somos los de PSM.

En general siempre que una nueva película de acción está a punto de estrenarse las compañías de juegos se sumergen en la creación de una aventura en la que uno pueda sentir las mismas emociones que en la película. Por esta razón, y teniendo en cuenta que está a punto de terminar el rodaje de James Bond: The World is Not Enough (El mundo no es suficiente), esta vez el juego lo desarrollará Electronic Arts y MGM Interactive.
Lo más interesante de este título es que no se está desarrollando para la actual PlayStation, si no que su programación está siendo realizada para la "PlayStation 2" o como se llame al final.

Road Rash Golpea de nuevo

Apriétate los pantalones de cuero y prepara las cadenas metálicas. No, no estamos diciendo que Thrill Kill esté a punto de resucitar. Electronic Arts está preparándose para la tercera parte de uno de los juegos de PlayStation más divertidos.
Por ahora lo único oficial es que el juego está bajo desarrollo, con lo cual no sabemos que mejoras tendrá esta nueva aventura, aunque lo que es evidente es que habrá más cuero, barras metálicas y horas de acción.



▲ Espera por que vienen motos más rápidas, pistas más difíciles y más patadas que nunca.

Este mes, prepárate para llegar lejos.

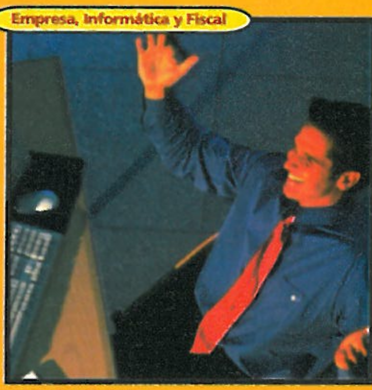
Manualidades y Decoración



Fotografía



Empresa, Informática y Fiscal



Auxiliares Sanitarios



Peluquería y Estética



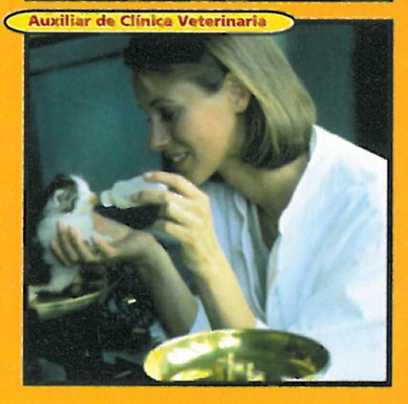
Graduado Escolar



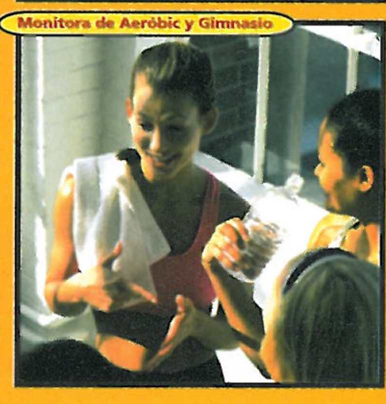
Gestión Inmobiliaria



Auxiliar de Clínica Veterinaria



Monitora de Aeróbic y Gimnasio



Infórmate sobre las Subvenciones Especiales.

CCC 902 20 21 22

Programas de Formación.

- Monitora de Manualidades
- Decoración
- Escaparatismo
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo
- Guitarra • Teclado
- Solfeo • Acordeón
- Peluquería
- Esteticista
- Diseño de Moda
- Modista
- Monitor de Aeróbic
- Quiromasajista MDF
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasios
- Aux. de Correos
- Prof. de Autoescuela

- Graduado Escolar
- Escritor
- Acceso Univ . mayores 25 años
- Técnico en Implantación y desarrollo del Euro
- Asesor Fiscal
- Contabilidad
- Asesoría Laboral
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Aux. Administrativo
- Dominio del PC (Win. 95 ó 98)
- Técnico de Recursos Humanos
- Marketing
- Técnicas de Venta
- Gestión Grandes Superficies
- Técnico en Calidad y Certificación
- Prevención de Riesgos Laborales
- Técnico en Medio Ambiente

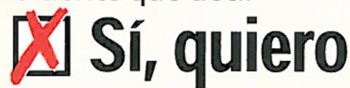
- Gestor Inmobiliario
- Gestión de Fincas
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso
- Aux. De Enfermería
- Aux. De Geriatría
- Aux. De Puericultura
- Aux. De Rehabilitación
- Aux. De Jardín de Infancia
- Aux. De Animación Geriátrica
- Aux. Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Psicología Canina y Felina
- Adiestramiento Canino

- Carné de Instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica • Motor
- Técnico de Mantenimiento
- Electrónica
- Radio • TV
- Cocina Profesional
- Maître • Camarero
- Barman

Cursos en Soporte CD Rom:

- Electrónica
- Hidráulica y Neumática
- Electricidad Industrial
- Autómatas Programables
- Mantenimiento Industrial
- Técnico en Gestión Contable y Tesorería
- Contabilidad I y II
- IVA • IRPF

Sólo tienes que decir



y recibirás Gratis y sin compromiso información sobre el Curso de: ____________

Nombre y apellidos ____________

Fecha de nacimiento / /

Domicilio ______ Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Cód. Postal ______ Población ______

Provincia ______ Teléfono ______

E-Mail ______ D. N. I. ______

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

Por favor, envía este cupón a:

CCC · Apartado 17222 - 28080 MADRID - ESPAÑA

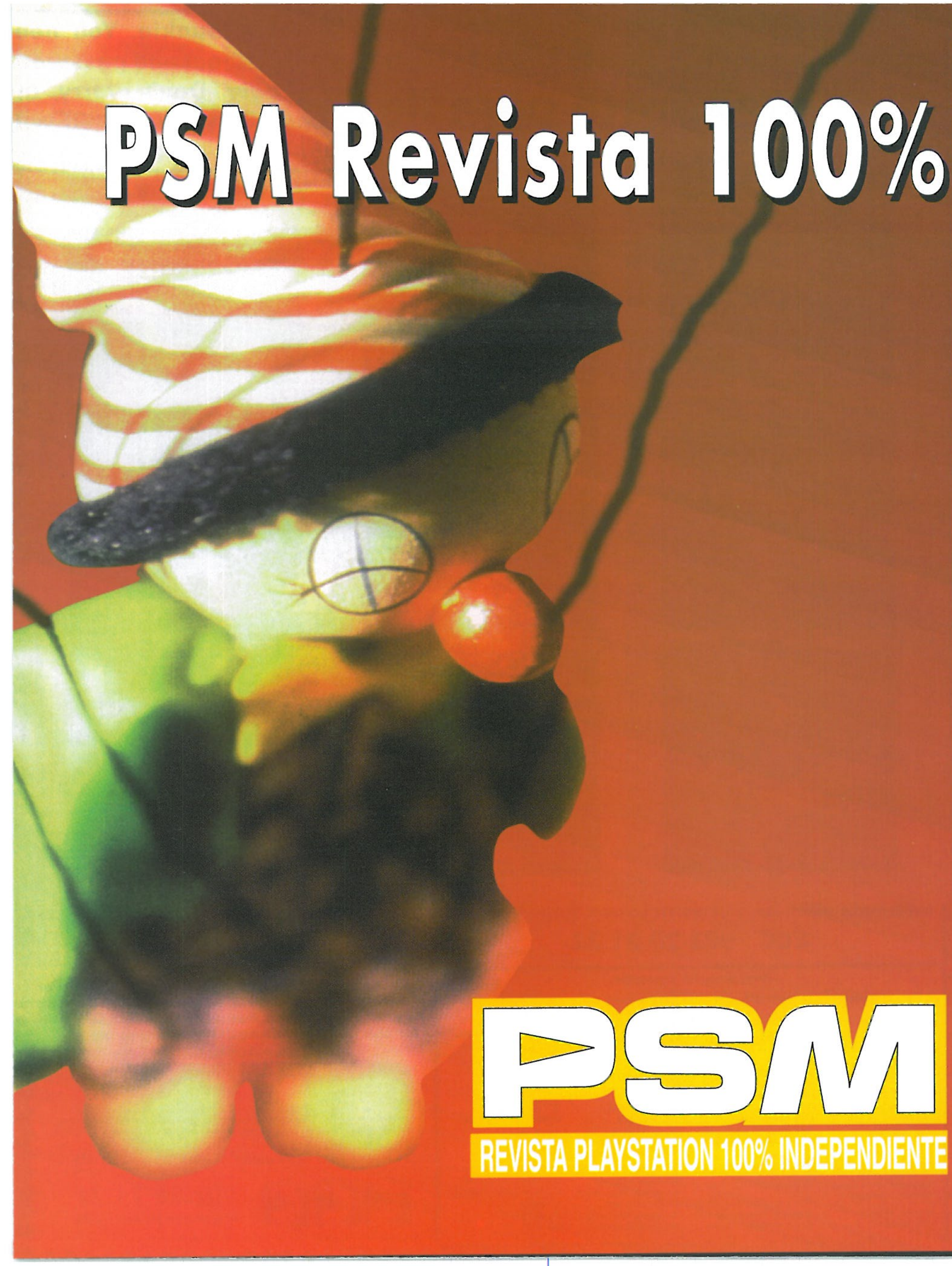
SW 1



902 20 21 22

www.centroccc.com

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).


PSM Revista 100%
PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Independiente...

...Significa que no hay nadie que nos maneje como títeres

Ser totalmente independientes es algo más que una frase hecha, es una misión de todo el equipo.

Escribimos sobre lo que queremos, hacemos las portadas que más nos gustan sin depender de nadie y hacemos todo cuanto está en nuestra mano para teneros informados sobre lo que se mueve en este gran mundo de los videojuegos.
Os prometemos total independencia a vosotros, los usuarios de PlayStation.

No os merecéis menos

¿...? John Tobias nos habla de Mortal Kombat Special Forces

John Tobias ha sido uno de los máximos responsables de la saga Mortal Kombat, trabajando para llevar a cabo una de las series con más influencia en la historia de los videojuegos. En 1997 John quiso dar una nueva orientación a la serie con Mortal Kombat Mythologies: SubZero, y ahora con Special Forces intenta retomar la saga desde sus orígenes. El proyecto se había mantenido en secreto, hasta ahora...



Aquí tenéis a John Tobias. ¿Su parecido con Jax será casual?

Entrando en calor

PSM: ¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en Mortal Kombat Special Forces?

John Tobias: Haciendo memoria creo que aproximadamente desde hace un año. Pensamos tener la versión final lista para Noviembre, aunque por el momento no hay fecha de salida, siendo esto aplicable a las dos versiones, la de PlayStation y la de N64.

PSM: Sonya, Jax y Kano son los personajes principales de MK: SF, ¿no es así?, ¿Cómo se os ocurrió que fueran estos y no otros los protagonistas?

JT: Tanto Jax como Sonya tienen pasados realmente interesantes a pesar de que Sonya fuese la última en incorporarse a MK1. Al igual que ella, Jax, tenía una historia y pasado, siendo este el que quería destruir a Kano en un principio, aunque no nos fue posible incorporarlo en su momento y el nombre que tenía era Curtis Striker. Todo fue un poco confuso y apresurado ya que para MK1 decidimos incorporar un personaje femenino como Sonya, por lo que tuvimos que adaptar la historia de Jax a la de Sonya y esperar hasta MK2 para incorporarlo.

Jax tiene un pasado íntimamente relacionado con las fuerzas militares Americanas por eso remodelamos su indumentaria para adaptarlo a sus orígenes. Todavía recuerdo un Boceto que realicé de Jax que al final no me gustó nada, con lo que decidimos hacer que fuera el compañero de aventuras de Sonya.

PSM: Y Kano, ¿fue una idea que se te ocurrió de pronto?

JT: Buscábamos alguien con muy mal humor capaz de hacer las cosas más terribles, sin ser por ello tan sobrenatural como otros personajes de MK. Esto también se aplicó a otros como Liu Kang o Raiden que debían tener un trasfondo noble más allá de la simple venganza. Por esto todos los personajes tienen su razón de ser, a excepción de Kano que no es más que un tío con muy malas pulgas.

PSM: Si tuvieses que elegir a tus personajes favoritos de toda la fauna de MK ¿a quien elegirías?

JT: Eso es bastante obvio, me gustan todos y cada uno de los personajes. De Jax y Sonya lo que me agrada es que encajan perfectamente como un equipo. Otro factor interesante es su aire militar, el cual nos sirve para darle un aspecto diferente a este MK: SF.

Lo que no puedo decir es que sean mis favoritos. Visualmente el que más me gusta es Goro y los ninjas. Cuando estuve creando a estos personajes mi principal objetivo fue hacer que tuvieran elementos que los hicieran totalmente diferenciables por lo que fui aplicando pequeños detalles a todos y cada uno de ellos. En los ninjas lo que me gustó fue el toque que le da la V que llevan sobre las túnicas negras. Estoy prácticamente seguro que cada vez que alguien ve un ninja de ese estilo lo relaciona inmediatamente con Mortal Kombat. Y Goro, obviamente, llama la atención con sus cuatro enormes brazos, a pesar de no ser nada nuevo, ya que como sabéis está inspirado en la mitología Griega.

> "Hemos mantenido un montón de elementos, basándonos en *Mortal Kombat.*"

Un MK diferente

PSM: Está claro que este MK es muy diferente a lo que estábamos acostumbrados con los juegos de lucha de uno contra uno, al igual que no tiene ningún parecido con MK: SubZero Mythologies. ¿Cómo podrías describir este nuevo MK?

JT: A pesar de los pajarillos que revolotean al ver que es otro juego en tercera persona de acción y aventura, estamos trabajando al máximo para mantener un buen balance entre los elementos de exploración y los de lucha, de los cuales el juego tiene para dar y tomar. Dejando de lado que se trata de un juego en tres dimensiones reales hay que remarcar que estamos haciendo todo lo posible por mantener el estilo de los otros juegos Mortal Kombat, aunque es nuestra primera experiencia con un entorno en 3D reales.

PSM: ¿De qué manera habéis hecho posible que el sistema de lucha de MK no haya cambiado?

JT: Es interesante. Hemos mantenido un montón de elementos, basándonos en Mortal Kombat en lo que lo importante era el uso de patadas y puños. De esta manera se han respetado los diferentes combos posibles, ya que al tirar hacia atrás y pulsar una patada, el personaje da una vuelta con patada frontal. Así es como los movimientos de MK se podrán realizar en este Special Forces. Los resultados por el momento son muy satisfactorios, aunque nos está costando mucho hacer que la sensación de manejo sea agradable. Hacer que la lucha mano a mano se traslade a un espacio abierto no es nada fácil ya que ahora los personajes van a tener que enfrentarse a enemigos que les vienen por la espalda sin dejar de lado a los dos o tres que le aparezcan de frente. Creo que estamos haciendo un trabajo muy bueno con este tipo de situaciones.

PSM: ¿Será la propia inteligencia del juego la que defina a quien estás atacando o habrá alguna opción que permita centrarnos en nuestro objetivo principal?

JT: Actualmente hemos incorporado la opción de localizar el objetivo, de esta manera cuando luchas contra uno la acción se centra sobre ese personaje hasta que caiga, con lo cual si continuas atacando la acción pasará inmediatamente al enemigo que se encuentre más cercano. Pero si no tenemos cuidado tras quitarnos de encima al que teníamos delante recibiremos los golpes del que tengamos detrás pues se lanzará a por nosotros en cuanto vea que tiene una posibilidad.

PSM: ¿Habrá armas?

JT: No habrá armas de lucha cuerpo a cuerpo pero si que podremos disponer de pistolas que entrarán a formar parte de nuestro inventario, cuando las queramos usar las seleccionaremos y listo. El sistema de puntería se ajusta ligeramente al enemigo más cercano, haciendo del sistema de disparos algo realmente simple.

PSM: ¿Tendrán Sonya y Jax sus movimientos exclusivos?

JT: Por supuesto. Cada uno tiene sus ataques especiales, como la

llave de piernas de Sonya o el Ataque de "Gotcha" (¡Te pillé!) de Jax, aunque hay movimientos que se han perdido, como el anillo mágico de Sonya o el cañón de proyectiles de Jax. Los hemos quitado porque crear estos efectos en un entorno como el que hemos realizado sería realmente complejo y podría perder jugabilidad, pero la razón más importante es que queremos mostrar más acción pura y dura, eliminando de esta manera todos los elementos sobrenaturales y mágicos de Mortal Kombat. Otra de las razones es que este MK: SF centra su desarrollo en lo que sucedió antes del primer MK, con lo cual no conocen la existencia de SubZero o del temible Scorpion.

PSM: Al desarrollarse el juego antes del primer MK, ¿serán los personajes diferentes?

JT: Ese fue uno de los elementos que queríamos dejar más presentes en este MK. Con Sonya tuvimos que regresar a sus orígenes. Esto significaba volver a su top verde y su ropa a juego, aunque la verdad es que hemos intentado hacer que tuviese un "look" un poco más sexy. Con Jax dudamos entre ponerle o no los brazos metálicos ya que mucha gente distingue a Jax por el mero hecho de ver sus brazos, con lo cual si no se los poníamos ¿sería el verdadero Jax?. Al final, y a pesar de que en MK2 no los tenía nos inventamos una historia alternativa en la que Jax usara un prototipo de lo que serían sus brazos con lanzamisil. A pesar de todo seguimos discutiendo sobre si se los dejaremos o no, o si haremos que sea un objeto que encuentre a lo largo del juego; por el momento no lo sabemos a ciencia cierta.

El factor MK

PSM: ¿Dispondremos de los clásicos Fatalities?

PSM: Los Fatalities, solo se pueden usar contra los enemigos Jefe, esto significa que no podremos liarnos a hacer Fatalities a cada uno de los enemigos que encontremos en el camino.

PSM: Pero será posible destrozarlos y hacer que caigan en pedacitos ¿no?

JT: Efectivamente, en SF hay litros de sangre. De hecho una de las cosas más divertidas es pillar a un enemigo normal y ver como su sangre sale furulando por el aire, manchando las paredes y el suelo. Y por si esto fuera poco "gore" la sangre caerá resbalando por las paredes... Si no, no sería un MK.

PSM: A los fans de Mortal Kombat les encantará eso.

JT: Si, estamos seguros de ello. Aunque hay que reconocer que la sangre y ese tipo de cosas son elementos secundarios. Lo que es cierto es que la gente se hubiera visto decepcionada si no estuvieran estos elementos presentes en un MK, por eso los hemos mantenido.

PSM: Desde que la serie Mortal Kombat empezó a tomar popularidad empezaron a surgir muchos juegos que intentaron seguir la línea añadiendo momentos más y más sangrientos.

JT: Cierto. Creo especialmente que desde que salió el primer Mortal Kombat poco a poco han surgido imitadores que recogieron las bases del juego, aunque se olvidaron de los elementos que hacen que un juego sea divertido. Si echas un vistazo a juegos como Street Fighter te das cuenta que tiene mucha jugabilidad y que es divertido, sin la necesidad de que haya sangre.

PSM: ¿Has tenido alguna vez una idea para un Fatality que tuvieses que detener por ser demasiado fuerte?

JT: Recuerdo una vez que estaba haciendo un Fatality, creo que para Johnny Cage de MK2, en el que daba un golpe con su puño atravesando la cabeza de su enemigo, dejando un gran agujero. La verdad es que fue demasiado fuerte y lo eliminamos, una cosa es ser sangrientos y otra pasarse.

PSM: ¿Seguís algún tipo de pautas en la realización de los movimientos?

JT: Incluso yo tengo que admitir que seguimos algunas líneas preestablecidas. A veces nos pasamos en la realización de un movimiento y tenemos que eliminarlo o rebajarlo, pues a pesar de que siempre hemos querido mantener nuestros Fatalities al nivel más alto, no queremos que carezca de gracia o que sea excesivamente violento.

PSM: Los gráficos son realistas en algunos casos, pero en general la violencia parece de dibujo animado.

JT: Efectivamente. Por ejemplo Kung Lao tenía un fatality en el que se convertía en un dinosaurio que de un mordisco partía a su oponente en dos pedazos. Toda esa violencia a pesar de ser extremadamente fuerte no es más que una fantasía totalmente irrealizable, al igual que las demás escenas de violencia. No es como si se tratase de una escena en la que alguien saca una pistola y le vuela la cabeza a otro

Preparando la mezcla

PSM: Hay algunos puzzles en Special Forces, a pesar de lo cual hay muchísimos momentos de acción. ¿Cómo describirías esta mezcla?

JT: Te daré una idea general del primer nivel: Jax y Sonya tienen su primera misión, infiltrarse en el almacén que el Dragón Negro usa para manejar su contrabando. Casualmente esto sucede mientras han capturado a algunos de los agentes de las fuerzas Especiales, con lo que además de desbaratar los planes del Dragón Negro tendrás que rescatar a los agentes que están presos en el almacén.

PSM: ¿Será la acción solo matar y matar o habrá momentos en los que ocultarnos para eliminar por sorpresa a nuestros enemigos?

JT: No, la acción no consistirá en eliminar a todo bicho viviente. Cuando nos escabullamos en la oscuridad podremos ver a los enemigos que vigilan la zona, los cuales no se alertarán si no entras en su campo de visión. Aunque si te apetece darte de tortas con todos podrás meterte en medio de la zona peligrosa y liarte a pegar tiros a todo el mundo, aunque recibirás muchos más daños y gastarás mucha munición.

Caras Familiares

PSM: ¿Aparecerán otros personajes de *Mortal Kombat* en el juego?
JT: Si, Raiden por ejemplo, que estará un rato, o Shang Tsung. ¿Quién más?, por ahora estamos introduciendo un nuevo personaje ninja al estilo de SubZero o Scorpion. Será un miembro de los Lin Kuei, y tendrá control sobre los terremotos.



SONYA BLADE La primera y una de las más populares mujeres de la mitología *Mortal Kombat*. Por fin descubriremos por que odia tanto a Kano.



JAX La pareja cachas de Sonya. A pesar de que no encuentra sus brazos metálicos hasta más adelante en la historia de MK, Tobias y compañía están trabajando para hacer que los lleve puestos, si no Jax no sería el mismo de siempre, de hecho muy pocos de vosotros lo reconocerían.



KANO Tobias nos ha comentado que quiere que los jugadores odien a Kano, algo que posiblemente ayude a conseguir. Desde el punto de vista de Sonya, el objetivo será buscar la venganza.

LAS PELÍCULAS Y LA TV

PSM: ¿Saldrá a la gran pantalla una tercera parte de la película? ¿Hay alguna posibilidad de una serie de TV?

JT: Creo que eso depende directamente del éxito que tengamos. Lo último que he oído es que se ha producido un incremento en la popularidad del género MK. Algo que si está claro es que en cada nueva película hay mejor calidad y eso solo se puede deber a un incremento en las expectativas.

PSM: Nuestro interés sobre las series radica en que nos gustaría ver más personajes clásicos de MK.

JT: Bueno, ese es uno de los debates que tenemos Ed y yo con los creadores de la serie, ¿es realmente interesante estar añadiendo nuevos y nuevos personajes?. Nosotros pensamos que los jugadores lo que buscan es retomar a sus clásicos favoritos.

PSM: Tendrían que devolverle el sombrero a Kung Lao.

JT: Lo tenía en la primera serie, y después lo perdió. Y en lo que respecta a Kung Lao su línea del tiempo se retuerce extrañamente ya que Kung Lao en nuestro juego es el antecesor del Kung Lao de las series. Cuando se hicieron las películas mezclaron a Liu Kang con Kung Lao al ser personajes similares. De esta forma adaptaron parte de la historia de Kung Lao a la de Liu Kang. En la película, Kung Lao, el viejo Kung Lao, es el antecesor de Liu Kang, en nuestro juego Kung Lao es el antecesor de Kung Lao.

PSM: A los fans les gustó Robin Shou interpretando a Liu Kang, con lo cual si hacen una nueva serie con otro actor sería una buena idea que en vez de protagonizar a Liu Kang lo hiciera con Kung Lao.

JT: Cierto. Pero el Kung Lao de la serie necesitaría ser un poco más duro. Ya que está siempre debatiéndose entre la vida y la muerte.
El personaje que hace de Shang Tsung es genial, pues a pesar de no haber estado en muchos episodios es uno de nuestros actores favoritos. Cary Tagawa fue un Shang Tsung excelente y creo que este actor es al menos tan interesante como lo fue Cary en la película.

Los nuevos sistemas

PSM: ¿Qué piensas sobre las nuevas consolas como la PlayStation 2 o la Dreamcast de Sega?

JT: Es algo difícil de decir. He visto MK4 en la Dreamcast y es realmente sorprendente, sobre todo por la calidad gráfica, con lo cual puedo dar fe de los resultados de esa máquina. Entonces leí las capacidades que tendrá la PlayStation 2 y, dios mío, es una pasada. Creo que Sega va a conseguir hacer un buen trabajo estas Navidades. Tienen una línea de juegos bastante interesante y eso es más de lo que han conseguido muchas otras plataformas en su lanzamiento. Los desarrolladores no tomaron contacto con Saturn pero estoy seguro que para Dreamcast va a haber material para mucho tiempo. Aunque está claro que Sony ya tiene a muchos usuarios fieles capaces de tirarse al río por una Play2.

PSM: Mencionaste la idea de hacer un juego en modo cooperativo. ¿Has tenido que echar atrás otras ideas por limitaciones tecnológicas?

JT: Esta fue una de las primeras ideas, pero orientar todo el juego a un modo cooperativo hubiera sido un trabajo muy difícil de realizar si queríamos que el juego no perdiera en calidad gráfica o en jugabilidad. Seguro que en un futuro muy próximo podremos hacer cosas con las que dejar atónitos a los usuarios.

PSM: ¿Cómo funcionaría el modo cooperativo? ¿Tendríamos la pantalla partida o sería a través de Internet?

JT: Realmente no lo sé. Para los sistemas de casa creo que realizar las cosas por Internet no termina de funcionar. Hay que hacer cosas que funcionen en una sola máquina. Para serte sincero no hemos llegado a pensar una forma de realizar este juego para que pudieran estar dos personas a la vez, seguramente tendríamos que partir la pantalla, ya que es un método que da muy buenos resultados. Y cuando los dos estuvieran en la misma pantalla la separación desaparecería y se les vería uno al lado del otro. Lo que está claro es que la PlayStation no podría con ello, pero los nuevos sistemas seguro que sí. Tengo muchas ganas de meterme con alguna consola nueva para idear nuevas formas de aprovechar las ventajas tecnológicas que se nos ofrezcan.

La otra parte será la de resolver los puzzles. Pongamos un ejemplo: Uno de los agentes está preso en una celda, pero para conseguir la llave tendrás que apañártelas para hacer que crean que algo está pasando en la segunda planta. De esta manera y poco a poco aprenderemos a resolver los puzzles de cada zona. En términos generales no supondrán un grave problema para nadie, sobre todo por que la mayoría de los puzzles consisten en encontrar una llave o algo muy concreto.

Otro elemento importante es que el desarrollo, la historia o el final del juego variarán dependiendo de cómo resolvamos los puzzles que encontremos a nuestro paso, añadiéndose la dificultad que implica elegir uno u otro camino. Así es como el jugador podrá jugar una y otra vez en busca de diferentes caminos, escenas o enemigos que no hayamos visto la primera vez.

Puedes terminar el juego tres veces y haberte quedado con detalles por conocer, y la verdad es que no nos ha resultado nada fácil hacer esto posible pero lo hemos hecho por que queremos que tenga una mayor sensación de realismo.

PSM: Como jugador ¿se dará cuenta uno de que está tomando una decisión que afecta al desarrollo?

JT: A veces es obvio, pero en otras ocasiones no, nada mas terminar el primer nivel te preguntarás "si hubiera atravesado ese pasillo ¿hubiera encontrado a otro jefe?..." siendo esta situación uno de los elementos más presentes en todo el juego. Lo que más nos molesta es que hayamos tenido que terminar el trabajo en tan poco tiempo, sobre todo teniendo en cuenta el tamaño de nuestro equipo de desarrollo. Por esa razón hemos tenido que buscar la forma más inteligente de dar al jugador un título que no siga un desarrollo lineal y sinceramente estoy convencido que lo hemos conseguido.

En el de SubZero no había posibilidad de bifurcar la historia, siendo un juego muy lineal. Con esto quiero decir que había muy pocos elementos que afectaran a lo que sucedía a continuación. En Special Force he dedicado mucho tiempo a las escenas y a los momentos de diversión, porque como bien sabéis un juego puede estar muy bien realizado pero si no es divertido acaba cansando y perdiendo interés.

PSM: Aprenderemos cosas de estos personajes que no sabíamos ¿nos tenéis preparada alguna sorpresa o secreto?.

JT: Sí, más o menos. Cuando el juego comienza, Kano, en un principio, no tiene el ojo metálico todavía. Y a medida que avance la historia descubriremos como y porqué le sucede esto. Lo más interesante es el trabajo que estamos realizado para hacer que Kano sea el chico malo de la historia, estamos seguros que la gente terminará odiándolo. Pues si con el primer nivel lo que pretendemos es motivar el sentimiento de venganza hacia Kano, para cuando estén en medio del juego queremos que los jugadores se digan a si mismos "Madre mía, en cuanto pille a Kano le voy a dar hasta en el carné de conducir".

PSM: ¿Termina el juego de una forma especial o lleva directamente a lo que es Mortal Kombat 1?

JT: Llevará directamente a Mortal Kombat 1, pero hay diferentes formas y líneas en la historia que podremos seguir. Todo se concentra en la venganza contra Kano, ya que el solo elimina a una serie de miembros de las SF y a algunos otros que no tienen nada que ver, existiendo una especie de fin del mundo que jugará un rol secundario a la hora de eliminar a Kano, aunque esto termina justo con el fin del juego y su camino a MK1. De esta manera, en el curso actual que llevamos del juego, hay un fin correcto en el que metemos a Kano en la cárcel y otro en el que Kano escapa y se burla de nosotros.

PSM: Obviamente cogerlo no es algo totalmente necesario para llegar al MK. ¿O significa que él escapa de la cárcel y entra en Mortal Kombat 1?

JT: Eso es, de esa manera la unión es perfecta y no hay ningún problema en la posible conexión con lo que sucede más adelante.

Los ambientes

PSM: Entonces, ¿tendremos que ir en busca de Kano a lo largo y ancho de los niveles o cada nivel tiene un objetivo primordial?

JT: Todo el desarrollo sucede en lugares de Asia. El juego empieza en las afueras de Hong Kong trasladando la acción más adelante a una isla del Sur de China. Después viajaremos al Noroeste de China (una zona de tipo desértico). De esta manera tendremos muchos escenarios diferentes por los que movernos, existiendo el ambiente urbano, el desierto o una isla.

Al empezar, la primera sensación que se tiene es que estás delante de un juego militar, no por nada especial, lo que sucede es que la propia historia induce a ello. Más adelante la historia empieza a complicarse con los aspectos sobrenaturales de Mortal Kombat...

PSM: ¿Cómo afecta a la jugabilidad a cada ambiente?, ¿Afectará al propósito de cada uno de los niveles?

JT: Si, el objetivo de cada misión cambiará de forma notable entre cada uno de los niveles, manteniéndose la combinación de puzzles y lucha. En cada ambiente se introducirá un nuevo elemento del juego.

La primera zona es un lugar abierto en el que no nos costará movernos, con lo cual, como habréis adivinado, podremos aprender a manejar nuestro personaje. Algo que si es importante es que dependiendo de lo que hagamos en esta fase pasaremos a otra diferente en el segundo nivel. Estos dos niveles tienen elementos muy parecidos ya que en ambos habrá que nadar para resolver los problemas que encontremos. De esta manera en cada nivel aprenderemos nuevos movimientos de nuestro personaje o trucos para poder resolver las complicaciones que se nos presenten.

PSM: ¿Qué otras habilidades podremos aprender?

JT: Aparte de la de nadar habrá ocasiones en las que tendremos que hacer algo de escalada.

Estas habilidades se podrán usar de una manera muy fácil y no supondrán un problema para nadie.

Otro de los factores que tienen importancia en este MK: SF es el manejo de las armas de fuego, aunque habrá muchos momentos en los que no servirán de mucho pues si nos liamos a tiros en una zona en la que hay tres guardias, mientras disparamos a uno, los otros no se quedarán de brazos cruzados, con lo cual la mejor elección será la de eliminarlos uno a uno mientras los otros no se den cuenta.

> "Pero si eres Jax, no podrás pasar por la rejilla pero si podrás apañártelas para abrir la pesada puerta que cerraba el paso."

PSM: ¿Habrá un modo de vista en primera persona para apuntar con mayor exactitud?

JT: Sí, así es. Cuando empezamos a desarrollar este MK no pensamos en ello, pero hemos visto que a la gente le gusta mucho el modo de tirador en primera persona, por esa razón lo hemos incluido.

Una vez consigues el rifle tendrás que tener mucho cuidado donde lo usas ya que si no andas con ojo te asaltarán en unos segundos y para cuando te hayas dado cuenta te toparás con un guardia que sin pensarlo dos veces te da un golpe en la cabeza.

PSM: Según nos cuentas, los enemigos no son de los que nos van a dejar hacer las cosas como si nada, ¿estáis trabajando para que reaccionen de forma inteligente?

JT. Sí, estamos trabajando en ello. Una de las cosas que queremos conseguir es hacer que los enemigos sean tan inteligentes como sea posible. Hay muchos juegos que lo están consiguiendo, como Metal Gear. Cuando te ocultas en una caja y un guarda pasa a tu lado si le resulta raro se extraña y pasa de largo. Esto es relativamente simple de realizar (un par de líneas de código en las que se definen las prioridades del guardia), pero lo que realmente me deja sorprendido es cuando estás en una esquina y no sabes si realmente te ha visto o si te ha escuchado y te asustas por que ves que el guardia está pensativo. En nuestro juego habrá algo de esos elementos. Podrás esconderte en una caja si eres perseguido y no sabrás hasta el último momento si te han visto u oído los otros. Irán a una zona e investigarán, si no ven nada sospechoso darán una vuelta y se irán por el momento.

Elige tu destino

PSM: Dependiendo del personaje que elijamos, el juego se desarrollará de diferente manera, ¿es así?

JT: Bueno. El juego empieza de manera diferente si usamos a Jax o a Sonya, decidiéndose de alguna manera el camino que seguiremos. Te daré un ejemplo: Hay una zona con una grande y pesada puerta que lleva a otro tipo de nivel. Si eres Sonya esa puerta es inaccesible para ti por que no eres suficientemente fuerte, pero lo que sí puedes hacer es abrir una rejilla de ventilación y pasar a través ya que es muy delgada y puede pasar. Pero si eres Jax, no podrás pasar por la rejilla pero si podrás apañártelas para abrir la pesada puerta que cerraba el paso. Estos elementos están muy presentes a lo largo de todo el juego.

PSM: Ese tipo de situaciones son las que harán que uno quiera volver a jugar, ¿no?, ya que no es que haya múltiples caminos, es que según el personaje que manejemos tendremos unas u otras posibles vías de salida.

JT: Efectivamente. Hay varios finales y formas de completar el juego. De esta manera el juego se abre a muchas posibilidades y dependiendo de con quien vayamos veremos y lucharemos en diferentes situaciones. Y la verdad es que me encanta decirlo ya que estamos siendo muy meticulosos en este aspecto para que nada falle. Creo que va a ser muy divertido y que gustará a todo el mundo.

La parte más atractiva para el que juegue será la de elegir un personaje y enterarse de lo que realmente les sucedió a cada uno de ellos.

PSM: Eso quiere decir, si hemos entendido bien, que independientemente del personaje que elijamos el otro realizará parte de la acción.

JT: Exacto, pero haciendo cosas diferentes. Los dos estarán en la acción aunque solo puedes ser uno de ellos. En cualquier caso la acción de ambos se mezcla de vez en cuando, de esta forma podremos ver situaciones en las que encontraremos a nuestro compañero realizando acciones que son necesarias para el progreso de la aventura.

Al principio, al desarrollar esta idea, estuvimos debatiéndonos entre crear un juego para un solo jugador o añadir un modo cooperativo en el que dos jugadores pudieran resolver los problemas a la vez. Nos hubiese encantado realizar este tipo de juego, pero el número de polígonos que queríamos emplear, con el nivel de detalle que deseábamos era demasiado alto para las capacidades de la máquina. Quien sabe, tal vez nos dé la vena de hacer más juegos de este estilo para las nuevas máquinas.

PSM: ¿La PlayStation 2 tal vez?

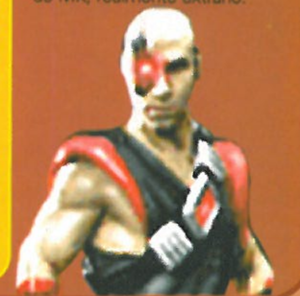
JT: Sí, ese tipo de tecnología abre muchas puertas.

PSM: En todo lo que llevas trabajando en la serie Mortal Kombat, ¿cuál es la locura más grande que has visto pasar por delante de un MK?

JT: Déjame pensar, hay tantas... Hay una carta de un fan que recibí hace tiempo en la que nos adjuntó un montón de fotos de un grupo de gente vestida al estilo de Mortal Kombat, es algo que me sorprendió mucho pues se parecía a las locuras que hacen los fans de Star Trek. Pero eso no es todo pues también hemos recibido unas fotos de un tipo que se tatuó el cuerpo entero con los personajes de Mortal Kombat...

PSM: ¡¡ Trass que movida !!...

JT: Estaba por todo su cuerpo, era realmente sorprendente. En la espalda tenía el símbolo del dragón, que por cierto estaba increíblemente dibujado. En uno de los biceps llevaba a Scorpion y a Subzero en el otro. Vamos que en cada parte del cuerpo tenía un poco la esencia de MK, realmente extraño.



Un Kombate futuro

PSM: ¿Cuál es el futuro de Mortal Kombat? ¿Veremos alguna otra recreativa MK?

JT: Habrá un Mortal Kombat 5, que saldrá en versión recreativa. Ed y yo no hemos hablado mucho de esto y no sé realmente que es lo que tiene planeado, pero estoy seguro que hay muchas posibilidades de hacer algo muy diferente. En cualquier caso siempre estarán disponibles nuevas versiones para los sistemas de casa.

Una buena noticia para nosotros es que, por ejemplo, el juego de SubZero se vendió bien, por esta razón aparecen ideas como Special Forces, ya que mientras a la gente le siga gustando la serie nosotros buscaremos nuevas formas de dar un nuevo toque a la misma.

PSM: Eso significa que no os vais a limitar a hacer más y más juegos en los que los principios sean los mismos.

JT: En efecto. Lo bueno de realizar juegos nuevos es que tienen que diferenciarse de sus predecesores o no serían más que meros juegos de lucha con nuevos gráficos. Recuerdo que cuando decidí hacer el juego de SubZero mi objetivo principal fue el de alejarlo de la mecánica de Mortal Kombat.

Con Special Forces, decidimos hacer que hubiese algunos elementos de MK para que fuera muy familiar a los jugadores, añadiendo la posibilidad de luchar al estilo MK en un entorno tridimensional. Nuestro objetivo más importante es conseguir que la historia tenga sentido y correlación con la serie MK.

PSM: ¿Significa esto que en este Special Forces habrá más elementos de Mortal Kombat que los que había en el de SubZero?

JT: Sí, y a medida que tenemos más contacto con los sistemas de casa vamos aprendiendo más detalles sobre las posibilidades que ofrece, ya que no se puede realizar el mismo juego para recreativas que para un sistema en casa.

Estoy seguro que mucha gente que conoce Mortal Kombat lo va a pasar en grande con este Special Forces, ya que aprenderán muchos secretos de la historia de MK.

INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE

Mucho miedo...

A los diseñadores no les basta con crear horribles monstruos, por esa razón los escenarios siempre han sido uno de los elementos claves para mantenernos en suspense.



▲ Mediante el uso de texturas y luces las cuevas ganan muchos puntos a su favor. Prepárate para muchas sorpresas.



▲ Es increíble, hasta el cielo parece demoniaco. La mano de los dibujantes de comic ha ayudado mucho a conseguir la ambientación justa.



▲ Seguro que ahi abajo descansan un número incontable de almas perdidas, no desees formar parte del grupo y camina con cuidado.

SHADOW MAN

Shadow Man: Héroe de Acción

Es interesante como mediante un accidente y el uso de las fuerzas vudú pueden dar al mundo un nuevo antihéroe (que están muy de moda por cierto) de estas características.



▲ No te confundas, no se trata de Indiana Jones, es Shadow Man y tiene muchas ganas de conocer mundo.



▲ Por muy muerto que esté el personaje tendrá que tener mucho cuidado o lo que queda formará parte del suelo... Para siempre.

Màs alla de la muerte.

Basado en una serie de comics de la casa Acclaim, Shadow Man cuenta la historia de un hombre llamado Mike Le Roi. Este personaje perdió la vida en un accidente de coche y gracias Mama Nettie y su fuerza vudú ha vuelto a resucitar. Mama ha visto que el Apocalipsis final se acerca y va a necesitar de tu ayuda para evitarla.

Ahora tu, mitad vivo mitad muerto, tendrás la posibilidad de viajar libremente entre el mundo de los Vivos y el de los Muertos mientras intentas destruir el oscuro mundo que se oculta tras una serie de grandes demonios cuya eliminación dependerá unicamente de ti.

Para aumentar la ambientación todos los escenarios de Shadow Man han sido trabajados para que las sombras y la oscuridad se ciernan sobre el jugador. De esta forma habrá ocasiones en las que no sabremos donde estamos y tendremos que guiarnos por nuestro "sexto sentido". Para esto se ha creado un motor gráfico totalmente nuevo que permite escenarios más amplios y efectos visuales de última generación. De esta forma los rayos de la luz o el movimiento del agua estarán próximos a los de la realidad.

Otra de las características imporatntes es que el personaje, Mike, podrá llevar armas en cualquiera de sus dos brazos, pudiendo disparar a un enemigo con una y asestar un hachazo con la otra...

◄ Hay algunos aspectos del desarrollo de los niveles que recuerdan a Legacy of Kain. Lo cual más que un defecto es una gran virtud.

◄ Nada mejor para un ser del otro mundo que un osito para ir a dormir...

◄ Lo de este tio si que son piercings, lo demás son tonterías.



▲ Poca gente creería que esta escena se desarrolla en tiempo real. La calidad gráfica conseguida es sorprendente.

Los efectos de iluminación azules crean el ambiente perfecto para un juego de estas características.



▲ Gracias al motor gráfico Vista podremos ver lo que hay a lo lejos sin pérdidas de velocidad.



▲ Los efectos de iluminación en tiempo real son absolutamente asombrosos. Si lo vierais en movimiento alucinábais.

Mortal Kombat:

Special Forces

El último MK será totalmente diferente a sus predecesores

Los rumores se han confirmado, hay un nuevo Mortal Kombat en desarrollo. Ha pasado casi un año desde que el último MK (MK 4 para ser exactos) llegara a nuestras PlayStation, ahora nos llega de una manera totalmente diferente. Lo que tenemos delante nuestro no es un juego de uno contra otro dandose de tortas, el juego de lucha ha sido remplazado por algo más propio a los tiempos que corren. Y no, no se trata de otro MK Mythologies con Sub Zero a la cabeza.

Mortal Kombat: Special Forces puede ser descrito como "Cuando Tomb Raider y Metal Gear se van a tomar algo y ver un combate de lucha libre", aunque es muy probable que los chicos de Midway no estén muy de acuerdo con esta escueta definición. La idea, en terminos básicos, es la de infiltrarse en una base enemiga en la que tendremos que repartir tortas al más puro estilo MK, siendo la acción en tercera persona (la perspectiva de Tomb Raider). A pesar de poder usar armas para eliminar a nuestros enemigos, la parte más divertida consistirá en golpearles con nuestras propias manos, con la pequeña ayuda de los múltiples movimientos especiales. Los escenarios han sido diseñados para que podamos interactuar con el mayor número de elementos posibles, de esta manera podremos escalar, nadar, saltar o caminar lentamente para pillar por sorpresa a un despitado enemigo. Pero no te confundas, este es un juego MK, con lo mejor de la lucha con sus multiples combos, ataques especiales y cientos de momentos sangrientos (no os asustéis si veis como uno de los enemigos queda hecho trizas en una pared).

La historia se centra en Sonya y Jax, pudiendo elegir entre uno de ellos. Todo empieza antes del primer Mortal Kombat, cuando Sonya y Jax tienen su primer contacto con Kano.

El juego tiene un toque más militar (acción, tortas, disparos) y deja un poco de lado el aspecto mágico de MK.

Echa un vistazo a la entrevista que te hemos preparado este mes si quieres saber más detalles sobre este prometedor y novedoso Mortal Kombat.

¡¡¡Que empiece la lucha!!!

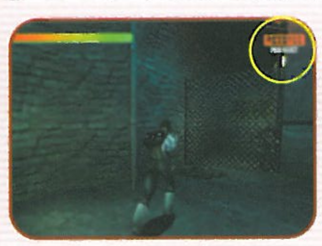


◄ ¡Como para darle la mano a Jax!...

▲ En la pantalla solo veremos los elementos necesarios, así tendremos mayor campo de visión.



▲ El esfuerzo de hacer a Sonya más sexy que nunca salta a la vista. Por que será que en movimiento nos recuerda al juego Dead or Alive...



▲ Esa señal de alerta en la parte superior derecha nos recuerda a lo que sucede en Metal Gear. Al igual que Snake recibirás ordenes por radio.

Tu vida, sin ella se acabo el juego pequeño.

Al golpear a un enemigo la sangre literalmente vuela. Manchando el suelo o las paredes.

¡Qué bien está Sonya Blade!

Esto si que es una lucha en 3D de verdad. Cuidado con la retaguardia.

▲ Ahora que la acción se desarrolla en tres dimensiones habrá que cuidarse las espaldas. Por suerte el sistema de control es muy bueno, patéales y olvidate de ellos.

Acción 3D sin límites

Esta es la primera vez que se realiza un juego de la serie Mortal Kombat en un escenario tridimensional en el que lo importante no solo es dar golpes a diestro y siniestro.



▲ Se agachan, golpean, giran... Tu misión será fácil, patea sus traseros e impide que Kano cumpla sus objetivos.

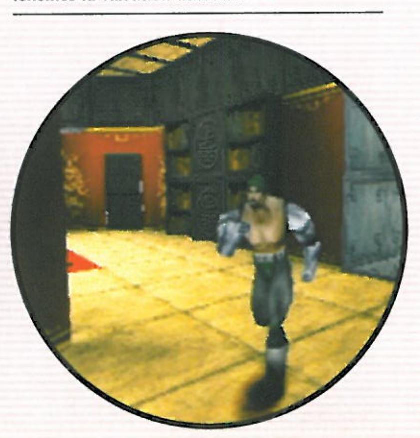


▲ No, esa no es Lara. Special Forces ofrecerá aspectos innovadores respecto a la serie clásica de Tomb Raider.



▲ Mira abajo, hay algunos niveles que tienen varias alturas. Tendrás que explorarlos o acabarás perdiendote.

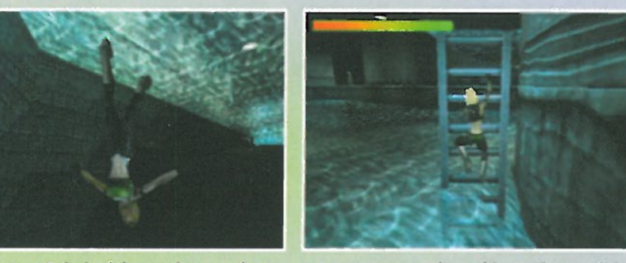
▼ Para ser tan grande Jax se mueve a toda velocidad. Sobretodo si usamos el Analógico y tenemos la vibración activada.



Nuevos movimientos

Los movimientos que podremos realizar son sorprendentes. Sobretodo teniendo en cuenta que Midway estaba acostumbrada a hacer Mortal Kombats...





▲ Tendrás que aguantar la respiración unos momentos. Debajo del agua hay muchos puzzles y objetos que te serán de mucha utilidad. ¿Si golpeas a alguien bajo el agua a donde irá la sangre?

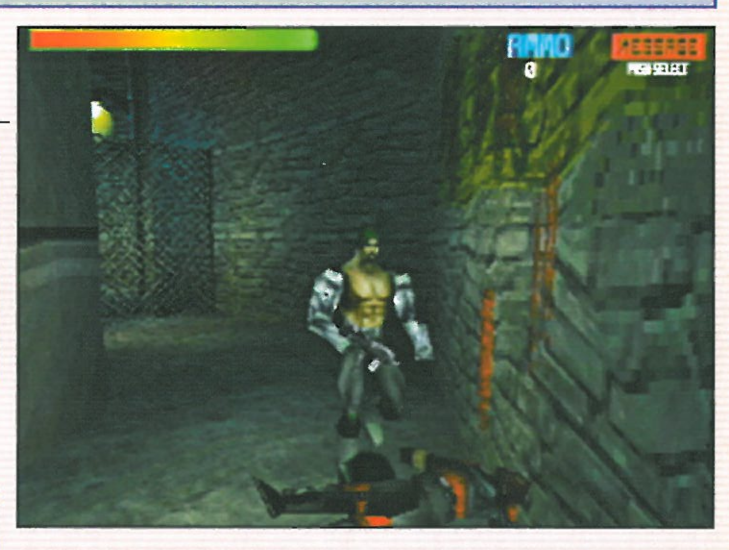
▲ Lara y Jax pueden subir escaleras, abrir cajas y muchas cosas más. Si señor tu lo has dicho, al estilo Tomb Raider.

▲ Si señor, ese es el contador de munición. Este será el primer MK con pistolas y demás armas.

▶ "Maldita sea, estos tipos se rompen por nada". Cuando un enemigo cae suele retorcerse antes de desplomarse, manchando las paredes y el suelo. Está claro, es un Mortal Kombat.



▲ Jax es genial, pero ¿quien en su sano juicio? no elegiría a la sexy Sonya Blade. Con verla caminar ya basta para decidirse.



Lucha al estilo MK

A pesar de ser un juego en tercera persona, la lucha cuerpo a cuerpo es muy parecida a la de cualquier otro título de la serie Mortal Kombat. Los controles han variado un poco, pero cuando te lías a golpear a un individuo te das cuenta que estás ante un MK.





▲ El sistema de control de MK se ha modificado, quedando limitado a lo que es un puño y una patada. En cualquier caso seguiremos teniendo los combos y ataques especiales.



▲ De esto es de lo que hablamos al decir que la sangre saltará por todos lados. Si tu estómago no puede con ello MK no es para ti. Ve a jugar al Hercules o algo así...



▲ El juego está en desarrollo y probablemente sea mucho mejor que lo que véis, pero la verdad es que promete mucho para ser una simple beta.

▶ Sonya Blade, una valiente y demoledora chica capaz de dejar como un queso de untar al más avispado.

Sonya y Jax

Estos dos personajes de *Mortal Kombat* son de los pocos que tienen elementos en común. Por esta razón ambos están metidos de lleno en las Fuerzas Especiales, son militares y tienen muy mal humor.



▲ Manejar a Sonya Blade va a ser un auténtico lujo. Por fin sabremos por que Sonya odia tanto a Kano.



▲ Jax no se queda atrás, sus pequeños brazos son lo sufientemente fuertes como hacer que cualquier bocazas sucumba ante su poder.

Star Wars: Episodio 1

La amenaza fantasma

Una historia más allá del tiempo.



▼ Este es Qui-Gon, interpretado por Liam Neeson. El es el maestro Jedi que muestra a Obi-Wan el camino de la fuerza.

Por fin tendremos la oportunidad de jugar a otro título basado en una película de Star Wars en nuestra PlayStation (solo teníamos (*Rebel Assault 2* y *Masters of Teräs Käsi*). Estamos ante un juego que hará historia.

Como habrás supuesto, La Amenaza Fantasma sigue fiel el argumento y el desarrollo de la película.

El juego empieza como Obi-Wan Kenobi que está trabajando a bordo de una Nave de batalla de la Federación con su maestro Qui-Gon (protagonizado por Liam Neeson). A medida que el juego avanza asumiremos el papel de otros personajes, incluyendo a la Reina Amidala, el Capitan Panaka o Qui-Gon, teniendo cada uno de ellos sus propias habilidades únicas. Por ejemplo, Obi-Wan es mucho más valioso con un Sable laser en la mano y mediante los poderes que le otorga la fuerza. Cada personaje tendrá sus armas y movimientos específicos.

El desarrollo del juego está claramente influido por los juegos de aventura de Lucasarts. Esto significa que tendremos que explorar diferentes terrenos (en lugares tan exóticos como Tatooine, Coruscant o Naboo) para descubrir las pistas y los objetos necesarios para terminar cada una de las fases. En cada uno de los planetas los puzzles y las dificultades corresponderán a cada terreno. Por esta razón en algunos lugares lo importante será eliminar a todos nuestros enemigos y en otras nuestro objetivo será el de encontrar a un personaje en concreto.

Una gran ventaja de esta aventura será que usa el sistema de sonido de Lucasarts llamado iMUSE que ajustar la música ambiental a la acción que estemos desarrollando, de esta forma si estamos a punto de ser atacados, la música (al igual que en una película) variará para que sintamos la tensión del momento.

¿Estáis preparados para meteros en una aventura sin precedentes?, pues tranquilos por que ya falta poco, en pocos días podréis disfrutar de esta pelicula en vuestro propio televisor.

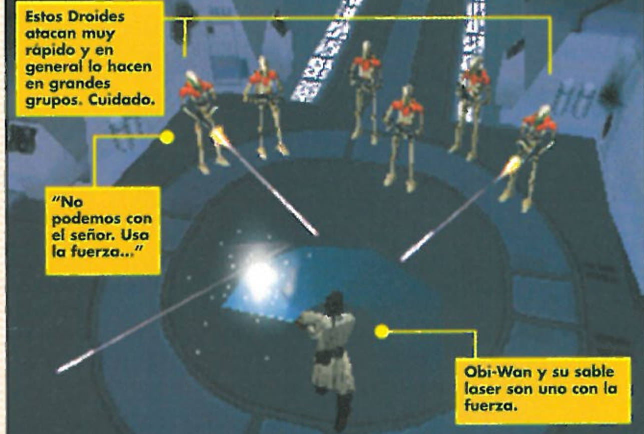


▲ Gracias a la opción de movimiento de cámara podremos ver los enemigos que nos esperan a lo lejos. Si ves a un robot de estos sal por patas...



▲ La Amenaza Fantasma, una de las películas más esperadas de todos los tiempos. Si no quieres pelearte para conseguir una entrada en el estreno pilla el juego y espera al día siguiente.

▼ Si no usas la fuerza van a poner a caldo a Obi-Wan antes de que te des cuenta. Por suerte eres un Jedi, no hay obstáculos para tu poder...



Un Jedi paso a paso

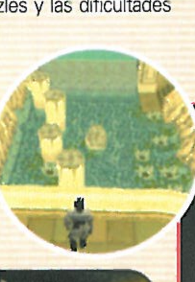
Antes de convertirse en un verdadero caballero Jedi hay que pasar una serie de pruebas. Es increíble como ha conseguido Lucasarts llevar esta sensación a un juego de acción y aventura.



▲ Incluso un caballero Jedi tiene limitaciones. Si te enfrentas contra todos los enemigos a la vez caerás en el campo de batalla. Lo mejor que puedes hacer es escapar por un costado y buscar una ruta alternativa.



▲ Hay ocasiones en las que tendrás que trepar a lo alto para encontrar una salida alternativa. Como habrás adivinado las cajas se pueden desplazar.



▶ No saltes Obi-Wan. Si te atreves a saltar desde esta altura sufrirás una muerte instantánea. Antes de lanzarte al vacio piénsalo dos veces.



▲ Este Star Wars está repleto de personajes con los que interactuar, al igual que montones de enemigos a los que habrá que eliminar antes de que nos dejen hecho un colador.

Sable laser: El Arma a elegir

No sería un verdadero juego Star Wars si no pudieramos usar un verdadero y genuino Sable laser. Al igual que en las películas podremos desviar los disparos laser con un rápido y suave giro de nuestra espada.



▲ Desenfundar nuestro Sable laser es tan fácil como apretar el botón de acción. El arma es rápida y cubre un gran ángulo de ataque, pudiendo hacer daño a varios enemigos a la vez.



▲ Este es un buen ejemplo de como funciona el Sable laser en manos de un verdadero Jedi. Como veis los disparos rebotan y les hacen daño a ellos, pero a veces fallarás y te golpearán a ti.

StarWars: Pod Racer

Otro juego que estará disponible para PlayStation es este Pod Racer basado en una secuencia de la película Phantom Menace (Amenaza Fantasma). No hay mucha información sobre la fecha de salida, pero aquí tenéis algunas imágenes de la versión de PC.



▲ Con los propulsores al máximo podremos alcanzar más de 700km/h. Esto son palabras mayores.



▲ Si la versión de PlayStation es como la de PC tendremos 20 pistas localizadas en ocho planetas diferentes.




▲ El juego estará traducido y doblado al castellano. Podremos disfrutar de las voces reales de la película. Menos mal por que los diálogos son una parte muy importante. Hay momentos que deciden la acción del todo el juego.

Fuera de este mundo

La película y el juego saldrán casi el mismo mes. En el juego podremos explorar los planetas donde se desarrolla la película, ¿os imagináis caminando por Naboo o Tatooine?. Preparaos para una experiencia solo para auténticos Jedi.



▲ La jungla de Naboo está repleta de peligrosos enemigos cuyo único objetivo será el de acabar con tu vida.



▲ Esta nave es la casa de un templo Jedi. El lugar está repleto de lugares para explorar y descubrir.



▲ En lo que terminará siendo una lucha entre el bien y el mal, Qui-Gon y Obi-Wan unirán sus fuerzas para destrudir al peligroso Darth Maul.

◀ Ewan McGregor será el encargado de interpretar al joven Obi-Wan Kenobi, antes de quedarse sin pelo y que le saliera la barba blanca.

Se que no puedo ni tocarlo, pero hay algo que me da mal **yuyu** en este Anakin...

◀ Aquí está el Joven Anakin Skywalker. Lo conocíamos como Darth Vader. ¿Te suena?...

▼ En algunos momentos en concreto tomaremos el papel de diferentes personajes. Empezarás como Obi-Wan y seguirás con Qui-Gon Jinn.

▶ Otra de las grandes zonas a explorar. Esta chatarrería es lo único que te separa de Watto. Necesitas un propulsor T-14 y él lo tiene...





▲ El motor gráfico de La Amenaza Fantasma permite un nivel de detalle que no es muy común. Desde los efectos de iluminación y reflejo hasta el sistema de sombras.



▲ La acción y los puzzles se entremezclan. En este caso nuestro objetivo será subir a esa cuerda y pasar sin que ningún enemigo nos dispare, si nos dan caeremos irremediablemente.



▲ Por si no te lo imaginabas dispondrás de cientos y cientos de cosas para hacer. Algunas estarán ocultas. O si no caerás en la más miserable de las derrotas. Recuerda eres un Jedi.



1- 2 jugador | 1x CD | Distribuidor Sony C.E. | Desarrollador Psygnosis | Fecha de salida Septiembre | Tipo Shoot'em up

G-Police 2: Weapons of Justice

La justicia del futuro

Más que una guerra

Paseando

Una de las grandes novedades es la gran variedad de escenarios y localizaciones en las que se desarrollan las misiones.



▲ Los túneles que unen las diferentes ciudades son muchas veces una forma fácil de caer en una trampa.

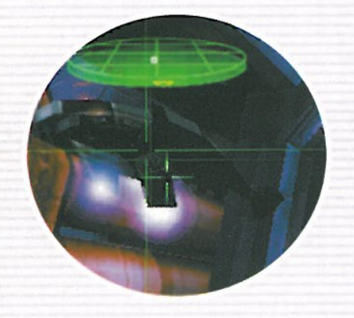


▲ Habrá ocasiones en las que tendremos que guiarnos por los edificios para no peder el rumbo.



▲ La zona industrial ha sido recreada con una calidad sorprendente. Seguro que en más de una ocasión te acuerdas de Blade Runner.

▲ Esta es la nave que tendrás que manejar en la mayoría de las misiones. Es muy maniobrable y tiene armas como para aburrir.



▲ En algunas misiones si no pides la ayuda de tu compañero estás acabado.

El pasado año, G-Police sorprendió a los jugadores con su sorprendente motor gráfico y su original diseño. Desafortunadamente era demasiado seco como para que llegase a enganchar al jugador que buscaba emociones fuertes o grandes dosis de adicción. Pero ya ha pasado mucho tiempo y dentro de un mes Psygnosis dará la cara con una continuación en la que podremos demostrar de que material estamos hechos. La historia nos situará diez días después de donde lo dejó la primera parte. Acabas de destruir el crucero de batalla Nanosoft y los marines que se enviaron están ayudándote a hacer una limpieza a fondo.

En las primeras misiones tendremos que eliminar algunas zonas de alto riesgo en las que nuestro objetivo (y el de los marines que nos acompañan) será el de borrar del mapa los pequeños grupos de resistencia que apoyaban a Nanosoft, pero no te confíes por que los verdaderos problemas no han hecho más que empezar.

▲ Desde el punto de vista del Raptor tendrás la oportunidad de saber que es lo que se siente cuando te ataca un helicóptero a más de 300km/h.

En la mayoría de las misiones seguirás usando el helicóptero como en G-Police, pero más adelante podrás manejar a un Mech de tierra llamado Raptor. De esta forma la variedad de misiones se multiplica al poder desarrollar asaltos por tierra o por aire dependiendo de las necesidades de cada momento.

Los programadores se dieron claramente cuenta que uno de los mayores problemas que tenía G-Police era el complejo sistema de control a la hora de sobrevolar una zona o eliminar objetivos rápidos. En esta nueva versión, por lo que hemos comprobado en la beta, este problema se ha arreglado de una forma notable (aunque el elemento que ha hecho esto posible no es en realidad otro que el Dual Shock). Otro fallo (por llamarlo así) que se apreciaba en G-Police era el reducido campo de visión que teníamos de la ciudad. En G-Police 2 han incorporado un sistema de visión con el que será imposible encontrarse con la típica situación en la que nos chocábamos contra un edificio que salía de la nada.

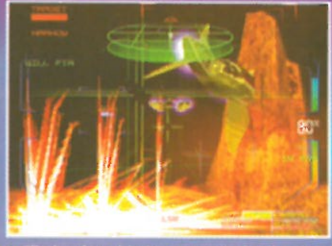
El diseño de las ciudades se ha trabajado al máximo para dar más esa sensación de "Blade Runner" que llamó tanto la atención en la primera parte.

Los efectos, algo muy importante en un juego hoy en día, se han mejorado hasta la saciedad para recrear explosiones energéticas llenas de luz y colorido.

► Los diseñadores han trabajado en el diseño de toda clase de naves y aparatos. Esta vez se han lucido con la nave VENOM y el mech RAPTOR.

Una de efectos

Si te parecieron sorprendentes los efectos de G-Police prepárate por que en esta segunda parte te quedarás de piedra con los destellos de las armas y de las explosiones.


▲ Elimina los objetivos y verás los fuegos artificiales más caros de toda la historia.


▲ En la zona industrial tendrás que tener especial cuidado con las armas antiaéreas de los robots del suelo.


▲ Luces, explosiones y destellos a manta. No pasará ni un segundo en el que no veas estos increíbles efectos.

1- 2 jugador | 1x | Distribuidor Sony CE | Desarrollador MGM | Fecha de salida Septiembre | Tipo Shoot'em up

Tiny Tank





Un tanque, nuestra última esperanza

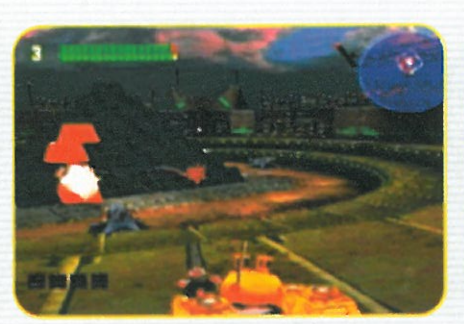


▲ Esta montaña está siendo enfriada por cuatro torretas de nitrogeno congelado. Habrá que destruirlas y calentar la pirámide hasta que explote.

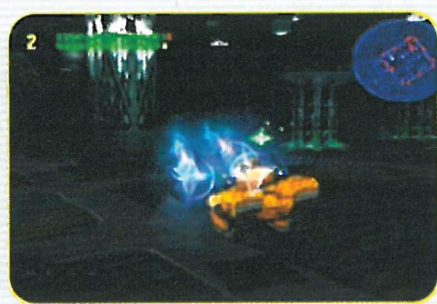
Antrax, una empresa puntera en nanotecnologia está diseñando lo que serán las tropas del futuro. Tanques, robots, naves y cientos de armas de tamaño diminuto pero con todo el potencial necesario para derrotar al mejor equipo de élite del mundo...

Han pasado casi cien años, la guerra se ha extendido a lo largo y ancho del planeta por un ataque coordinado de las tropas de Antrax, ahora están fuera de control y tienen conciencia propia. Y por si fuera poco no les gusta este mundo tal y como es, desean estar solos y los humanos no entran en sus planes. Aquí es donde tu, Tiny Tank, entras en acción. Eres pequeño, estás armado hasta los dientes y te gustan los humanos. El resto está claro Tiny, la supervivencia de los humanos está en tus manos... O mejor dicho, en tus ruedas. La acción se desarrolla en tercera persona en lo que se podría definir como un shoot'em up que entremezcla los puzzles con una serie de "objetivos" que deberemos destruir para pasar a la siguiente fase. De esta forma, y dependiendo del terreno o el tipo de mapeado en el que nos encontremos los puzzles y los enemigos variarán radicalmente, con lo cual siempre encontraremos nuevos problemas y dificultades que nos obligarán a replantearnos la estrategia a seguir.

En la primera fase nos encontraremos en una zona del desierto (que parece una mezcla del Sahara con el Gran Cañon del Colorado) en la que aprenderemos poco a poco como manejar las armas, los menús de automatización de puntería y a los pequeños "Tiny" de minuatura. Será en esta fase en la que tendremos un primer contacto con los mandos y los botones de acción (ya que, evidentemente, no existe un modo de entrenamiento).



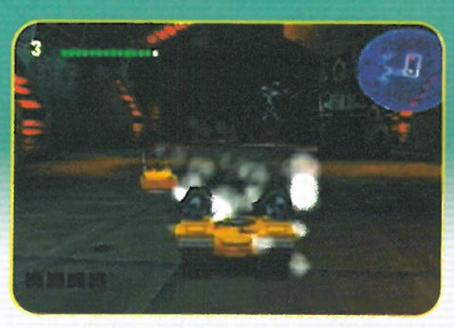
▲ Esta misión es un claro ejemplo lo pirados que estaban los programadores de Tiny Tank.



▲ Es una pena que no puedas pasar a la siguiente fase con las rmas que has recolectado. Este cañon de partículas a lo "Quake 2" no tiene rival...



▲ Aunque como podrás observar si usas este cañon demasiado cerca de tus enemigos la onda expansiva acabará contigo.



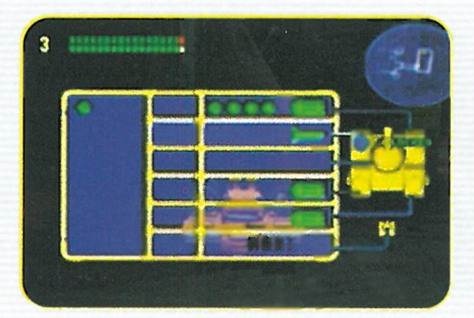
▲ Parece que Tiny ha perdido la cabeza de forma literál. Si te sucede esto significará que has perdido una vida.Por suerte empezarás justo donde lo dejaste.



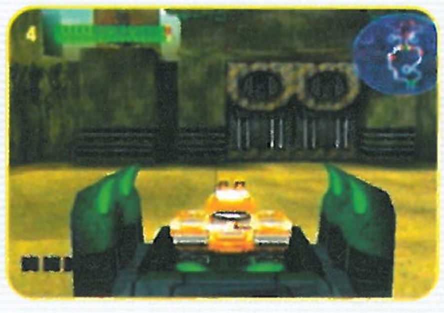
▲ Con este careto solo puede tratarse del malo del cuento. Patea su metálico trasero y consigue un sombrero del oeste último modelo.



▲ ¡Si señor!, objetivo divisado. Elimina este clonador de robots o aprovechate de él para recoger nanometal. Tu eliges.



▲ El panel que se habre con el botón SELECT permite ajustar los cerebros para cada armas. Así conseguirás que disparen automáticamente a los objetivos.



▲ Aqui empieza todo. La plataforma de lanzamiento te dejará en pleno campo de batalla. Muevete rápido o serás carne de cañón.



▲ Muy bien chaval, has eliminado a los malos y conseguido un sombrero que podrás lucir en todas las misiones, si no te quitan ni una sola vida.

Nuestra primera misión será la total destrucción de las dos clonadoras de robots, la zona minada protegida por dos torretas de misiles y de la fuente principal de energía de la base enemiga que protege uno de los grandes jefes finales del juego (del cual, una vez eliminado, nos quedaremos con su sombrero). Lo que aprenderemos de todo este amasijo de destrucción es que a medida que destruyamos cada uno de los objetivos estos soltarán pequeñas piezas de metal y armas que podremos incorporar a nuestro tanque.

Uno de los apartados más interesantes es el de la banda sonora que nos acompaña en todo momento. La música es muy marchosa y te hará meterte de lleno en la acción a ritmo de cañonazo. Aunque no hay que olvidar otro de los puntos fuertes, el motor gráfico. Este último ha sido cuidado con detalle para que no se produzca ningún bajón en la velocidad y a la vez podamos ver sin ningún tipo de problema grandes salas o llanuras con todo tipo de detalle.

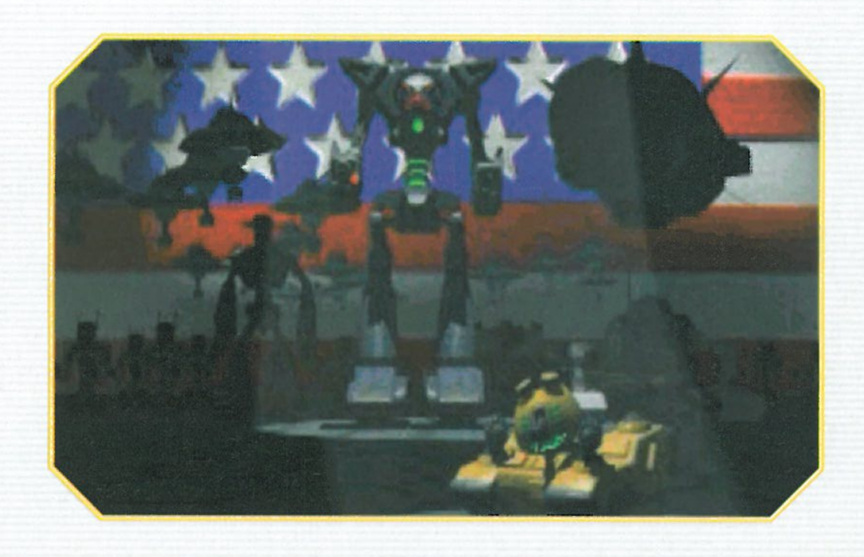
Pero dejando los detalles "técnicos" aparte, hay que decir que lo más importante de Tiny Tank es lo bien que ha sido cuidada la jugabilidad con las grandes dosis de diversión que encontraremos en cada fase, ya sea por las frases que suelta Tiny o por la forma de explotar de los robots enemigos. Con lo cual si lo que estás esperando es un título lleno de objetivos militares en los que solo pueda ganar un avezado y serio militar significa que este no es tu juego. Tiny Tank mezcla los chistes con la acción y el fácil manejo del personaje con escenarios increíbles, decenas de armas y multitud de enemigos diferentes que te obligarán a mantenerte en movimiento en todo momento. No tendrás ni un segundo para respirar y si lo haces, pon la pausa o, estás perdido...



▲ En este punto de la primera fase deberás aprender a manejar los propulsores del tanque o morirás al cruzar este campo minado.



▲ Aqui tienes dos cerebros que podrás recoger para aumentar la puntería de tus armas. Cuantos más tengas, más posibilidades de sobrevivir.



1 jugador 3x

Distribuidor Sony C.E
Desarrollador Fox Interactive

Fecha de salida Septiembre
Tipo Aventura

Expediente PSX





▲ Mulder siempre dispuesto a enfrentarse a los malos. Esta vez la trama os sorprenderá a todos, incluso a los fieles seguidores de la serie.



▲ Mucho cuidadín con los malos de la "peli" si metes la pata acabarás haciendo compañía a los forenses.



▲ Tu jefe no se va a andar con tonterías, si no cumples sus ordenes te verás de patitas en la calle.



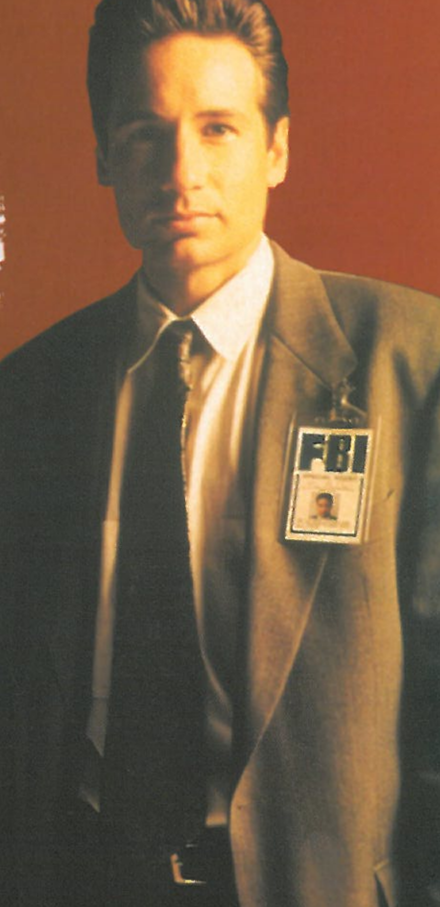
▲ Seguro que ese malo tiene muchas cosas que contar, pero como no le sueltes el cuello no va a poder hablar.

El mundo tiene secretos, los secretos misterios y los misterios ocultan enigmas. Enigmas que solo pueden ser resueltos por personas como Mulder o Danna Scully, dos miembros del FBI que trabajan de cerca los sucesos que se salen de "lo normal", los expedientes X. Pero esta vez no van a estar solos, por que tú, Craig Willmore, un fiero defensor de la lucha contra el mal, está a punto de meterse en una trama demasiado grande para sus pantalones.

Al llegar al despacho tu jefe te llama por el teléfono interno, quiere hablar contigo en su despacho (¿será por la fiesta que montaste el otro día en el trabajo?). En el despacho hay un hombre que no conoces, su nombre es Skinner. Por lo visto dos agentes especiales, Mulder y Scully, han desaparecido en acto de servicio mientras investigaban un expediente X. Pero lo peor es que hay un vídeo en el que un supuesto Mulder detiene a un conductor justo enfrente del motel donde se supone que estaban hospedados y un cegador haz de luz blanca lo envuelve todo. Esa es la única prueba que hay, tendrás que ir hasta el Motel con Skinner para investigar que circunstancias son las que han



◄ El vídeo de presentación es el mismo que el de la serie de televisión. Seguro que más de uno se lo graba en vídeo...

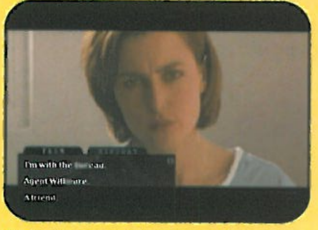




▲ Skinner será uno de los primeros personajes con los que deberemos interactuar para resolver el primer enigma. ¿Donde está Mulder?



▲ En los almacenes de las oficinas del FBI hay vários objetos que tendremos que recoger para poder terminar con éxito esta fantástica aventura.



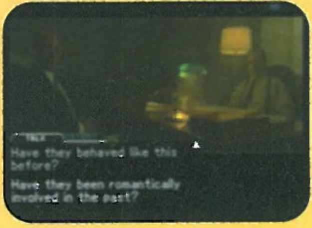
▲ En esta escena te recomendamos que hagas uso de la verdad o Scully no confiará en ti ni de lejos.



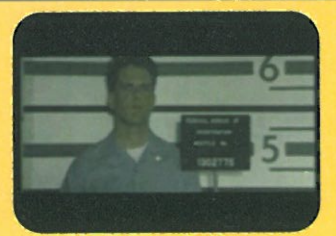
▲ Mulder y Scully han desaparecido, tu trabajo de "campo" será descubrir su localización y ayudarles para que resuelvan este Expediente X.



▲ Al principio Mulder y Scully descubren una sustancia muy extraña en un almacén abandonado. La trama se complica chicos.



▲ El sistema de control mediante la palanca analógica es muy sencillo y rápido.



▲ Si metes la pata haciendo algo fuera de la ley tu trasero acabará encerrado por una gruesa capa de barrotes, al igual que en la vida real.



▲ Escucha todas las pistas que vayan dándote a lo largo del juego, es muy importante.

provocado la repentina desaparición de dos agentes del FBI.

Llegas al motel, el agente Skinner te acompaña. La habitación está un poco revuelta y no encuentras muchas pistas, solo un ordenador portátil protegido con una clave y una serie de datos muy extraños. Nadie sabe nada, ni siquiera la dependienta del Motel, todo parece indicar que nos encontramos ante un Expediente X, Mulder y Scully van a necesitar de tu ayuda.

Poco a poco y a medida que vayamos avanzando, aprenderemos a manejar nuestra agenda electrónica, desde la cual podremos enviar e-mails a Skinner o dirigirnos a las distintas localizaciones donde se desarrolla la acción. Pero eso no es todo porque también dispondremos de otros objetos como una cámara digital con la que podremos realizar fotos en las escenas que veamos de interés, para más adelante examinarlas en el ordenador de nuestro despacho para sacar nuestras propias conclusiones sobre el caso.

Este título se desarrolla en primera persona, siendo nosotros los que mediante el uso de las flechas que se nos indican podremos avanzar, girar o interactuar con alguno de los objetos que estamos viendo. De esta forma nos moveremos en un mundo creado desde el punto de vista de los que desarrollan los capítulos de la televisión. Por primera vez seremos nosotros los que vamos a resolver uno de los capítulos de la serie con la ayuda de nuestra astucia y del mando analógico de la PlayStation.

El sistema de control nos ha sorprendido muchísimo por que simula perfectamente el manejo que ofrece un ratón mediante una de las palancas analógicas del Dual Shock. De esta forma podremos movernos a través del inventario o seleccionar una de las acciones de la pantalla (coger objetos, abrir puertas o seleccionar lo que queremos decirles a los diferentes personajes con los que interactuaremos).

X-Files es uno de los juegos de PlayStation mas esperados de este año, sobretodo por que ha tardado bastante en llegar a nuestras pantallas, si tenemos en cuenta que la versión de PC ha estado disponible desde las pasadas Navidades, aunque todo tiene sus recompensas. La versión de PlayStation ocupa solo 3 CDs, frente a los 7 de PC, y estará totalmente traducido y doblado al castellano.

No esperes más, la verdad está ahí fuera.





▲ Con la cámara digital podrás almacenar fotos de las diferentes escenas clave del juego. Para verlas basta con ir a la oficina y descargarlas.



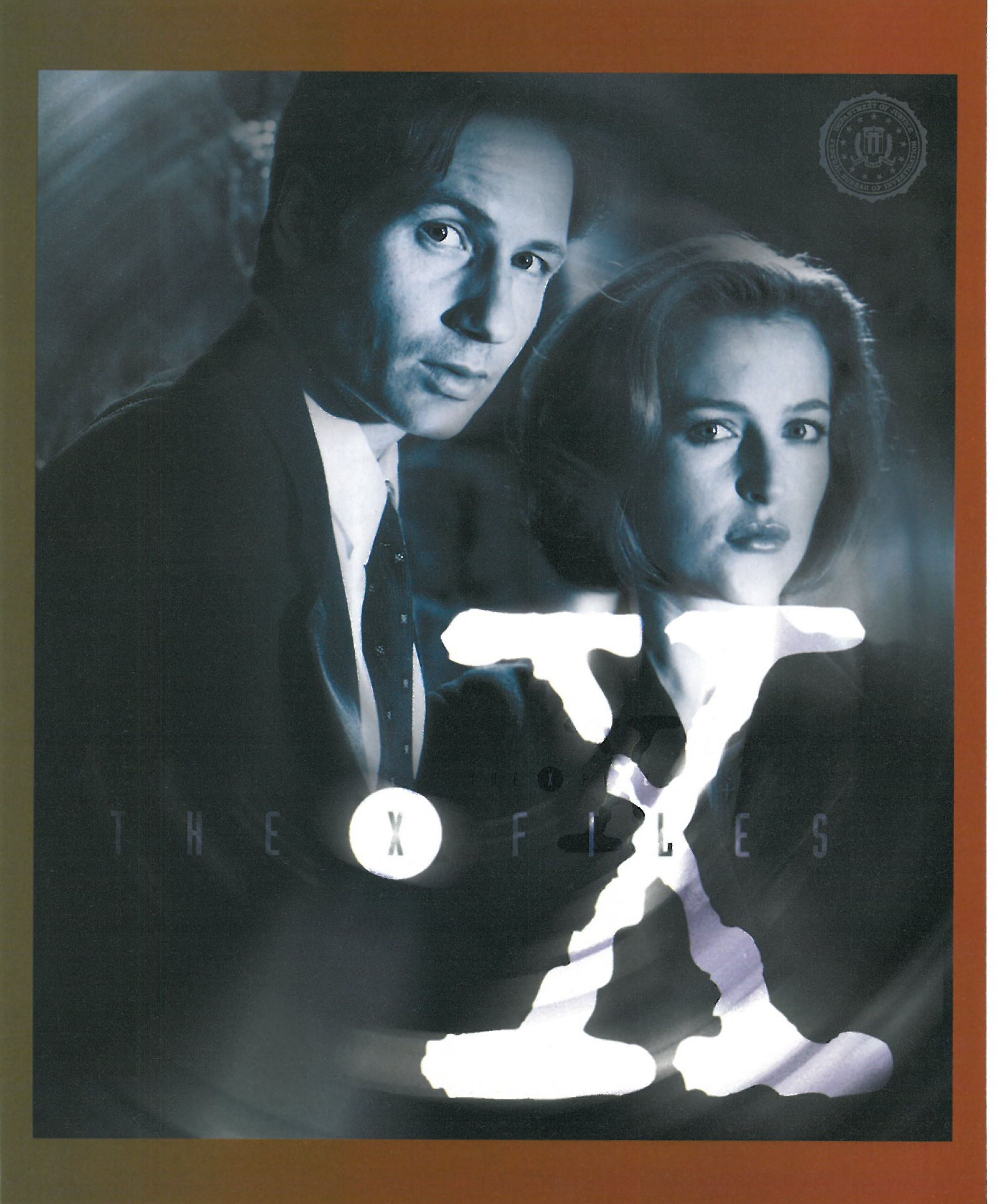
▲ Has llegado al Motel donde ocurrió todo, ve preparando grandes dosis de carisma para hablar con la encargada del local.



▲ El PDA es uno de los objetos que más usarás en esta aventura. Con el podrás viajar a la escena del crimen o enviar emails a los demás agentes.



▲ ¿Qué más se puede decir?, estamos ante el juego perfecto para todo amante de la serie Expediente X. Prepárate porque este caso es muy especial.


THE X FILES

1 jugador | 1 x CD | **Distribuidor** Sony C.E. **Desarrollador** Sony C.E. | **Fecha de salida** Octubre **Tipo** Rol

Legend of Legaia

▶ Noa puede luchar pero seguro que todavía no ha aprendido ni a vestirse ella sola. ¡Que críos!

Sony trae una nueva aventura de los creadores de *Wild Arms*

L*egend of Legaia* es la última locura de los genios que han estado detrás de Wild Arms.

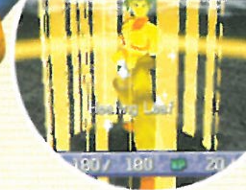
La historia nos sitúa en un futuro en el que la tierra ha sido "limpiada" por las fuerzas del mal, transformando a muchos humanos en monstruos. Para todos el destino ha puesto a nuestro favor a tres valientes cuya aventura será la de destruir las fuerzas del mal que ponen en peligro las vidas de aquellos a quienes aman.

Empezaremos tomando el control de Vahn que conocerá a dos héroes que se unirán en la aventura, sus nombres son Noa y Gala.

El juego se desarrolla en un mundo completamente tridimensional en el que tanto los personajes como los objetos se mueven en tiempo real, alejándose de otros títulos que no hemos visto aún en nuestro pais como Xenogears, sorprendiendo gratamente la gran calidad de detalle que han conseguido en todas las escenas.

El sistema de lucha es una mezcla de turnos y combos, refrescando así el ya "quemado" sistema de lucha por turnos.

Una buena noticia es que el juego saldrá en castellano, bravo Sony.



▲ Lo más sorprendente son los efectos visuales que se producen al usar algunos objetos y magias. Aún así los fondos no terminan de convencernos.

Legaia usa las secuencias en tiempo real para crear escenas animadas. La verdad es que es una buena forma de ahorrar megas...



El Sistema de Lucha

Muy en la línea de Xenogears, Legeng of Legaia deja que sea el jugador quien decida que tipo de ataques va a usar, pudiendo crearse sus propios combos o descubrir algunos nuevos con los que hacer más puntos de daño.



▲ Al empezar el juego tendremos nuestra primera batalla en modo Tutorial.



▲ Muchos ataques pueden unirse mediante la elección del tipo de golpe que queremos ejecutar.



▲ Cuando realices una combinación especial el personaje aprenderá un combo con el que hará mucho más daño de lo normal.

Conoce al grupo

El trío que forma *Legend of Legaia* no tiene punto de comparación con otros títulos de rol. Con esto queremos decir que ninguno de los tres son guerreros, por lo visto es el Destino quien los ha llamado...



▲ Vahn es nuestro héroe, pues a pesar de ser un quinceañero tiene la fuerza suficiente para despachar el solito a las fuerzas del mal.



▲ Noa es el elemento femenino del grupo. Nació criada por los lobos y su gran rapidez no es igualable por nadie. Mucho cuidado con ella.



▲ Gala, uno de los guerreros más disciplinados. Su gran fuerza y habilidad es fruto del entrenamiento que recibió de los monjes.



▼ Tras eliminar a nuestros enemigos recibiremos la tan deseada experiencia. A más Exp más nivel...



▲ La posibilidad de manejar diferentes tipos de armas ayuda a que queramos ir tras una nueva y demoledora arma.

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.



INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones



- **0 - 4,5** Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.
- **4,5 - 6** Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
- **6 - 8** Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
- **8 - 9,9** Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
- **10** Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



1 jugador | 1x | Distribuidor Proein | Desarrollador Eidos | Fecha de salida Finales de Agosto | Tipo Aventura/Plataforma



Más que una venganza... Tu destino



El nacimiento

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pie era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Pasaron siglos y milenios antes de que despertara, aunque para mí solo fueron unos segundos. Sentí como el suave tacto de una tela caía a mi lado, el dolor había desaparecido por completo, pero este no podía ser yo. Mi suave piel inmortal estaba destrozada, veía claramente a través de lo que antes era una elegante capa de guerrero. Esta horrible visión no debía ser real, ¿estaba soñando?. Al rato escuché un carraspeo que retumbaba a lo largo de lo que reconocí como una cueva natural. La voz salía de las paredes y de ninguna parte, era el sonido de mi destino.

El ser, o la voz por definirlo de alguna manera, me informó que me necesitaba para llevar a cabo el exterminio y finalización del tenebroso mundo en que se había convertido Nosgoth. Los terribles e impúdicos actos de barbárie que Kain había cometido contra la humanidad habían sepultando a todas las almas del mundo. La rueda de la vida estaba estancada, el equilibrio cósmico se había roto, las almas estaban atrapadas en Kain y en sus hermanos que con el paso del tiempo mutaron en horribles y poderosas criaturas.

Esta era mi oportunidad, la de la venganza hacia aquellos que me despojaron de todos mis sueños como inmortal vampiro. Tendrían que pagar con la misma moneda, la aniquilación de sus cuerpos y almas. Ahora iba solo, la voz me acompañaba.

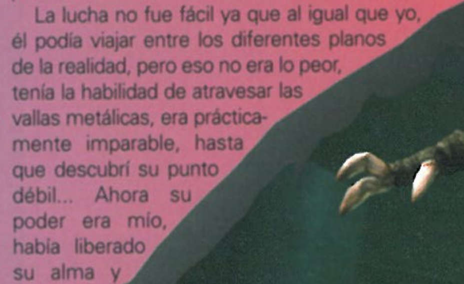
A medida que salía de la gran y oscura cueva fui descubriendo mis nuevas y sorprendentes habilidades. Podía saltar más alto que nunca, agitar mis alas para planear e incluso mover grandes moles de acero y piedra como si de una pelota se tratasen, solo tenía que clavar mis afiladas garras y hacer uso de mis renovadas fuerzas. Pero no todo era perfecto puesto que a pesar de que la voz me explicó como trasladarme del plano espectral al mundo real que conocía, lo que se me olvidó escuchar es que en el plano real mi energía disminuía a cada segundo que pasaba. Por esta razón la sed de sangre había desaparecido para convertirse en una sed muy especial, era un devorador de almas, un Soul Reaver.

En mis andanzas hacia las tierras de Nosgoth en las que me había criado, me di cuenta que las cosas ya no eran como antes, las grandes salas que dieron orgullo y poder a mi Clan no eran más que meros escombros llenos de polvo y desolación. Debía de haber pasado mucho tiempo desde mi muerte y mi resurrección, quizá más tiempo del que nadie es capaz de recordar... Pero no me dejé llevar por los sentimientos, la única emoción que me guiaba era el odio y la venganza, el sentimiento de pena tenía que desaparecer.

Caminé y caminé, subí por escaleras y trepé por ventanas hasta que al fin di con uno de mis hermanos, fue difícil, pero allí lo tenía delante de mí. Una horrible criatura formada mediante la unión de diferentes miembros humanos. Cientos de brazos y caras formaban algo parecido a una "piel" con vida propia, convirtiéndose en un amasijo de carne de varios metros de tamaño.

Tenía que salvar a mi hermano, debía destruirlo para liberar su alma, solo así descansaría en paz.

La lucha no fue fácil ya que al igual que yo, él podía viajar entre los diferentes planos de la realidad, pero eso no era lo peor, tenía la habilidad de atravesar las vallas metálicas, era prácticamente imparable, hasta que descubrí su punto débil... Ahora su poder era mío, había liberado su alma y aumentado mis fuerzas. Ya nada podría detenerme. Soy Raziel, el devorador de almas. ¡Prepárate Kain, voy a por ti!.





La historia ...

Kain, nuestro creador fue el primero en dar un paso a una nueva forma de existencia. Primero fueron las garras, después la fuerza, pero ahora, yo Raziel, había sido el primero de mis hermanos en mutar hacia algo nuevo, unas alas.

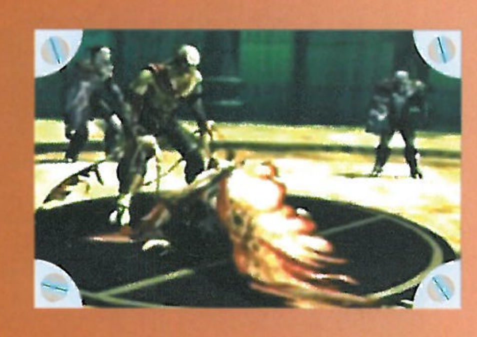
Al principio pensé que Kain me recompensaría, pero estaba totalmene equivocado. Su furia ante el temor de ser derrocado le hizo ordenar mi ejecución. Raziel debía desaparecer bajo la fuerza destructora del agua. No había vuelta atrás.

Pasaron siglos antes de que despertara de mi sueño eterno, aunque para mí solo fueron minutos. Mi cuerpo estaba destrozado, solo me quedaba el odio...













Eso que tiene Raziel en el brazo derecho es la Soul Reaver y lo que está delante de él es un portal interdimensional.

El juego en sí

Estamos ante uno de los grandes títulos del milenio, Legacy of Kain es la unión perfecta entre la acción y los puzzles en un entorno tridimensional como nunca se había visto hasta la fecha.

Las salas son grandiosas, convirtiendose en mapas y mapas que se extienden más allá de donde el ojo puede divisar. Todo ello sin olvidar el estupendo motor gráfico que los chicos de Cristal Dynamics han creado para la ocasión. Este motor ha sido diseñado para cargar en tiempo real las zonas que no vemos a la vez que predice por donde nos vamos a dirigir, sucediendo todo de una forma totalmente transparente para el usuario.

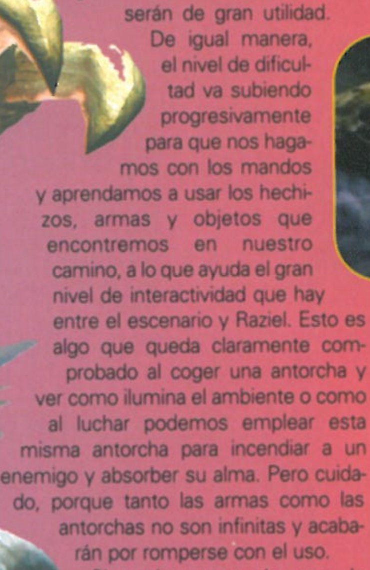
Pero eso no es todo, por que en Legacy of Kain veremos los efectos de iluminación más impresionantes. Esto significa que las antorchas, el agua y las luces de ambiente crearán "halos" que cambiarán temporalmente la luz de toda una sala (es algo que hay que verlo para creerlo).



Con la Soul Reaver podremos atacar a nuestros enemigos con proyectiles. Con esa espada temblará hasta el mismísimo Kain.

Aunque el aspecto que más llama la atención es la tremenda suavidad de los movimientos de Raziel. Desde la sensación de realismo al agarrar una piedra y empujarla, pasando por la naturalidad que tiene para nadar bajo el agua o la tranquilidad con la que se sujeta al bordillo de los muros. A todo esto hay que añadir que la respuesta del control analógico es sorprendentemente precisa, hasta el punto de que podremos hacerlo caminar sobre un puente de unos centímetros de ancho como si de una bailarina se tratase.

El desarrollo del juego es muy progresivo, pues a pesar de que en algunas ocasiones nos veremos obligados a tomar un camino determinado (sobre todo al principio), en otras podremos optar por ir a eliminar a un enemigo o seguir por otro camino para conseguir diferentes objetos que nos serán de gran utilidad.



De igual manera, el nivel de dificultad va subiendo progresivamente para que nos hagamos con los mandos y aprendamos a usar los hechizos, armas y objetos que encontremos en nuestro camino, a lo que ayuda el gran nivel de interactividad que hay entre el escenario y Raziel. Esto es algo que queda claramente comprobado al coger una antorcha y ver como ilumina el ambiente o como al luchar podemos emplear esta misma antorcha para incendiar a un enemigo y absorber su alma. Pero cuidado, porque tanto las armas como las antorchas no son infinitas y acabarán por romperse con el uso.

Si estás preparado para la mayor aventura que ha vivido la humanidad siéntate, prepara tu pequeña PlayStation y ajusta tu Dual Shock para grandes emociones. ¿No tendrás miedo verdad?...



Muchos de los puzzles requerirán algo más que fuerza. Para mantener abiertas estas puertas tendrás que colocar a un enemigo entre ellas...



La complejidad de los escenarios te dejará boquiabierto en más de una ocasión.

Una de puzzles



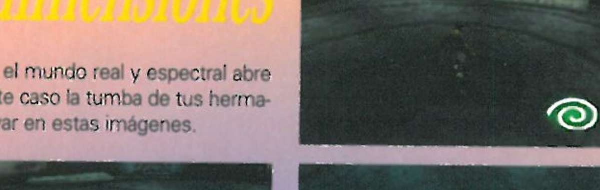
Con las garras y la fuerza que nos otorga el submundo podremos mover grandes bloques de piedra...



clavando nuestras garras y tirando con todas nuestras fuerzas.

Viajando entre dimensiones

La habilidad de traspasar los límites entre el mundo real y espectral abre nuevos caminos que estaban ocultos. En este caso la tumba de tus hermanos encierra un camino como podrás observar en estas imágenes.












Atravesando muros

El primer poder que recibiremos de nuestro propio hermano será el de atravesar las verjas. Esta habilidad sólo podrás usarla en el mundo de los espíritus y como puedes observar en estas imágenes el efecto recuerda al T1000 de Terminator 2.






Las Mil y una muertes

Para eliminar a los vampiros y demás criaturas que pueblan las tierras de Nosgoth deberás usar estacas (de tamaño familiar), antorchas o lanzar sus cuerpos al agua. Cuando consigas la Soul Reaver no habrá criatura capaz de detenerte.



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	Perfecto sistema de iluminación y movimientos espectaculares.	9,5
MUSICA Y FX	Sorprendente realismo y calidad de las voces de los personajes.	9
CONTROL	Con el mando analógico manejarás a Raziel a la perfección.	9
INNOVACION	Una perfecta mezcla que trae nuevas y refrescantes ideas.	8,5
JUGABILIDAD	Horas y horas de acción y enigmas por resolver. Kain espera...	9,5

Interes: 1ª HORA · 1er DÍA · 1er FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1er MES · 2º MES

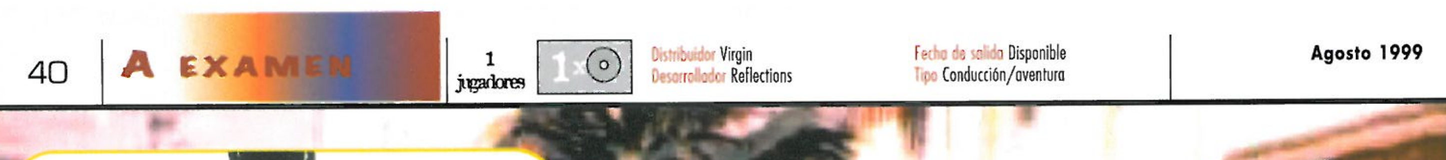
LO BUENO Y LO MALO

La acción y la historia te introduce en un mundo de mágia y poder. Los gráficos son increibles y el desarrollo es muy progresivo.

Si no has tenido ningun contacto con este tipo de juegos te quedarás atascado en algunos puzzles.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,1





Algo mas que un juego de coches

▲ **Mucho cuidado con la poli, si te encierran en una esquina estás perdido. Recuerda vigilar los daños del coche en todo momento.**

Cuando recibimos Driver en la redacción pensamos: Bueno, otro juego de coches mas en el que tendrás que ir ganando carreras y dinero para mejorar los bólidos y acceder a circuitos y coches extras y tal y tal. Nada más lejos de la realidad. No podíamos dar crédito a nuestros ojos cuando por nuestra consola empezaban a desfilar los escenarios más alucinantes y los destrozos de coches más increíbles (entre un montón de cosas más) que jamás habíamos visto.

Y es que Driver no es sólo un juego de coches, de hecho es difícil encuadrarlo en un género en concreto, si acaso habría que crear uno nuevo que se llamase conducción-aventura. No te pienses que es enchufar la consola y ponerte a conducir sin más. Lo primero es enterarte de quien es tu personaje y cual es su fin en el juego. Tu personaje es el de Tanner, un poli encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360°, cambios de sentido yendo marcha atrás, slalom en un garaje, etc. Una vez las superes te contratarán como conductor de la banda y comenzarás a realizar "trabajitos" para ellos. Estos "trabajitos" son de lo más variados y originales: Recoge a tres colegas que acaban de dar un palo en un centro comercial y sácalos de allí; dirígete al puerto para hacer un intercambio de maletines o



No te dejes intimidar pos los guardias de azul, aprieta el acelerador y huye por el callejón.

El realismo de los escenarios es asombroso. A tu izquierda la gente tomando una copita y atrás la señal roja indica que hay un policía persiguiéndote.

uno de los que más gracia nos ha hecho como es el de que te tienes que hacer pasar por un taxista y recoger a un soplón para darle un "agradable paseíto" hasta que consigas asustarle lo suficiente para que mantenga la boca cerrada.

Estas son sólo una pequeña muestra de la cantidad de misiones que podremos desempeñar a lo largo de este inmenso juego. Y decimos inmenso porque las posibilidades de jugar de manera diferente cada vez que inicias una partida nueva son enormes, te lo explicamos: Una vez realices una misión con éxito el juego te llevará a tu apartamento donde podrás grabar la partida darte una simple vuelta por la ciudad o continuar con la siguiente misión.

LAS MISIONES

La libertad de elegir la misión que quieres realizar es uno de los mayores atractivos del juego y además es lo que lo hace tan extenso. Cuando regresas al apartamento para el siguiente "trabajito" te encuentras con un contestador automático y varios mensajes grabados. Estos mensajes son los encargos que tienes que realizar para la banda y tu escoges el que te parezca. Dependiendo del que elijas el juego toma un camino u otro, porque cuando hayas terminado ese encargo volverás al contestador donde tendrás otros varios encargos y otra vez tendrás que elegir, así hasta el final. Con esto se consigue que cuando empieces otra nueva partida puedas tomar otro camino diferente eligiendo otras



Empieza la aventura

Ponte cómodo en el sillón y prepara las palomitas por que la presentación de Driver es de lujo. Cuando la veáis escuchad atentos el ronroneo del coche, ¡es una pasada tios!



Monta en el buga, enciende las luces y prepárate para escapar de la posma te están buscando.



Demasiado tarde, los maderos te han visto. No hay vuelta de hoja, aprieta el acelerador.



Nada mejor que un inocente accidentado para hacer que los señores de azul muerdan el polvo.



No es que tengamos nada contra los polis de Driver, pero más vale que huyas si ves uno a cien metros o harán picadillo tu buga.

misiones, con lo que las posibilidades de volver a repetir lo que hiciste en la partida anterior son mínimas. Hay cientos de caminos diferentes, lo que hace de Driver un juego variadísimo y que nunca te llegará a aburrir. ¡Una pasada!

Otro punto fuerte de las misiones de Driver es su originalidad, desde recoger a unos "chorizos" y ponerlos a salvo en la guarida, hasta destrozar los coches de la banda contraria para que no os molesten, pasando por misiones como en la que tienes que robar un coche de la poli para pasar desapercibido o hacerte pasar por un taxista para dar un susto a un soplón, y cientos de ellas todas diferentes; aquí hay juego para rato.

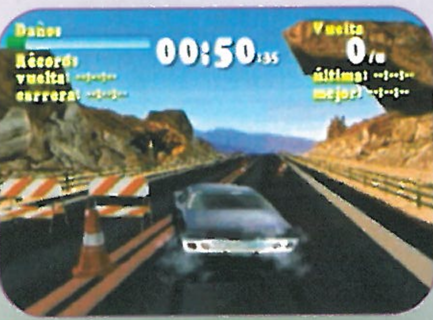
SUBJUEGOS

Dentro del menú de opciones existen una serie de subjuegos que además de divertirnos nos servirán para practicar el manejo del coche en las situaciones más difíciles. Así dentro de estos subjuegos nos encontramos con el modo persecución en el que como dice el título tendremos que dar caza a otro coche y destrozarlo antes de que finalice el tiempo. Lo contrario es el modo fuga en el que tendremos que despistar a la poli antes de un tiempo. Hay un modo llamado Punto de control en la otra punta en el que tendremos que atravesar la ciudad pasando antes por determinados controles y en un tiempo. El modo Pionero consiste en seguir una ruta trazada por unas banderas por las que deberemos ir pasando y que nos darán un segundo de tiempo cada una para conseguir llegar a la número 100 antes de que finalice el tiempo. El modo supervivencia es la locura, aquí se trata de ver cuanto tiempo puedes aguantar antes de que te destroce el coche la policía. Por último la pista polvorienta es una buena manera de aprender a controlar el coche en situaciones de poca adherencia. Os aconsejamos que probéis estos subjuegos antes de empezar de lleno con las misiones, ya que os serán de mucha ayuda para aprender la mecánica del juego.

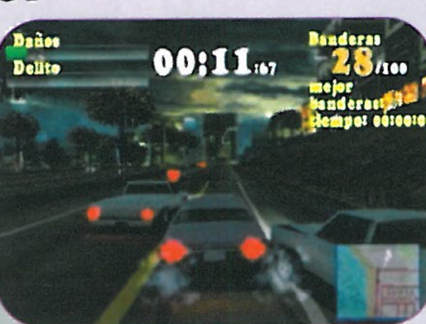
Un verdadero conductor



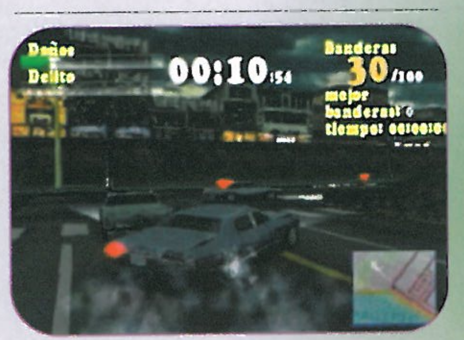
En el desierto aprenderemos a dominar el derrape por los terrenos más deslizantes del juego



Equivo, gira, acelera, frena... ¡Cuidado una valla! Recuerda que con apretar el acelerador no basta.



Este entrenamiento está diseñado para que aprendamos a manejarnos en plena ciudad.



Los puntos rojos son las banderas que debes recoger. Afina en las curvas y ganarás muchos segundos.



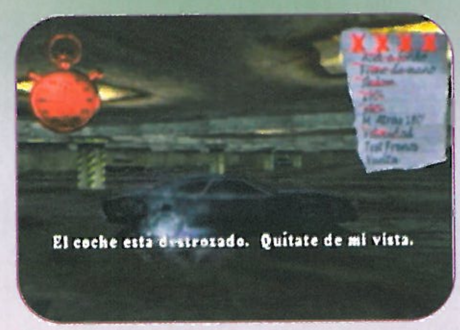
San Francisco, la ciudad perfecta para pegarse de leches contra las vallas divisoras.



Una cosa es tener un coche rápido y otra muy diferente querer volar.



Cumple todos los encargos de la lista para que te fichen los de la banda como conductor.



Cuatro golpes y estás fuera de combate. Tendrás que afinar los movimientos al máximo.

En Driver hay várïos modos de práctica en los que aprenderemos todas las técnicas de un verdadero conductor. Desde giros de 360 grados a toda velocidad a curvas cerradas sin perder ni un segundo. De igual manera podemos acceder a escapar del duro y eficaz brazo de la ley.

Cuando hayas terminado con todos los modos no habrá ni un solo pies planos capaz de darte caza. Aprieta el acelerador y que muerdan el polvo.

Los escenarios del juego son una auténtica maravilla, los programadores han estado más de tres meses recorriendo las cuatro ciudades que aparecen en el juego con una cámara de vídeo grabando escena tras escena las calles, monumentos y lugares típicos de cada una de ellas para trasladarlos al juego de la manera más realista que jamás hayáis podido imaginar. Miami, San Francisco, Los Angeles y Nueva York son las cuatro ciudades que podréis recorrer de cabo a rabo durante las misiones. Además existe una opción llamada "darse un paseo" con la que uno puede darse un rulo tranquilamente por estas cuatro urbes, pero eso sí, respeta los semáforos, las calles de dirección prohibida y la velocidad o tendrás a la "pasma" detrás de ti en menos que canta un gallo. Los gráficos de los coches son de una altísima calidad, pero lo que destaca por encima de todo son los efectos que causan los golpes en la chapa, de lo mejor que hemos visto, aunque claro, los chicos de Reflections ya tienen experiencia en estas cosas puesto que fueron los creadores de Destruction Derby. Ambientada en las películas de "polis" de los años 70 y en el buen funky que se hacía por aquel entonces, la música del juego es fantástica, dando todo el ambiente necesario al juego mas que de sobra. Los efectos sonoros son también bastante buenos, las chilladas de ruedas suenan a eso, a chilladas; el sonido de los golpes impacta por su realismo y el de los motores suena como nunca, deberíais oír como brama el V8 de ese "peaso" de Ford Mustang del 68, ¡la caña! A todo esto hay que añadir que el juego está totalmente traducido y doblado al castellano, y queremos hacer hincapié en lo del doblaje porque es fantástico. No se han limitado a traducir literalmente del inglés, sino que le han dado los giros lingüísticos y las voces típicas de los "malos"; así podrás oír frases como: "No me rayes el buga tronco" o "Tío ten cuidado con la pasma" entre otras, realizadas por unos estupendos actores de doblaje.

En resumen os diremos que estamos ante un juego imprescindible para todo usuario de Playstation. Los chicos de GT le han puesto las cosas muy difíciles a los que vengan detrás. Si no te lo compras te perderás la joya en cuanto a espectacularidad, diversión y adicción que es este Driver. ¡Si señor, esto si que es un juegazo!



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	10
La calidad de los escenarios te dejará con la boca abierta.	
MUSICA Y FX	9
Funky del bueno y rugidos de los motores muy convincentes.	
CONTROL	9,5
Fácil de manejar e intuitivo. Los coches responden a la perfección.	
INNOVACION	10
No hay ningún juego que se le parezca. Crea un nuevo género.	
JUGABILIDAD	10
Cada nueva partida es diferente. Adictivo 100%	

Interes: 1ª HORA · 1º DIA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Gráficos increíbles, realismo a tope y sobre todo una endiablada jugabilidad que hará que nunca te canses de jugar con Driver.

▼ ¿De verdad es necesario poner algo aquí? Bueno si acaso decir que los tiempos de carga a veces son un poco largos.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,7



Vuelve el creador del género

Cuando salió el primer V-Rally, los amantes de este deporte nos quedamos boquiabiertos con el increíble trabajo que hicieron los chicos de Eden Studios. Por primera vez podíamos pilotar los coches que tanto habíamos aplaudido desde las cunetas de las carreteras, con una fidelidad a los originales, tanto gráficamente como en su manejo, realmente sorprendente. Había nacido un nuevo concepto en juegos de conducción que se salía de todos los esquemas conocidos. Posteriormente aparecieron otros juegos del mismo estilo que incluso llegaron a superarle (véase Colin Mc Rae), pero nadie le puede quitar a V-Rally el privilegio de haber sido el primero.

Ahora llega la segunda parte totalmente nueva. Se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo y gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Sí, has leído bien; al contrario de lo que ocurre con otros juegos basados en competiciones reales que usan los modelos y estadísticas del año anterior, los Programadores de Eden en un alarde de eficiencia han conseguido sacar en el juego todos los coches del campeonato del presente año. Así podemos contar con coches de tan reciente incorporación como son el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. En esta continuación se ha puesto un especial cuidado en la tan criticada manejabilidad de la primera parte (ya sabes, pisabas una china y te tirabas media hora dando vueltas de campana). Ahora el control es mucho más suave y nos permitirá corregir algo mejor la trayectoria del coche cuando hayamos cometido algún error. Los coches dan ahora una sensación más sólida sobre el asfalto, ya no parece que vayan planeando sobre la pista, además están mucho mejor realizados (se han utilizado cerca de 450 polígonos para cada uno) y ahora podemos ver los ocupantes y el interior del vehículo a través de las transparencias que se han utilizado en los cristales. Por mencionar algo extra en el coche, te diremos que puedes hasta personalizar la matrícula con tu nombre. Otra novedad que se ha incluido es la de los daños en los coches, además de afectar a su aspecto influirá notablemente en su manejo y rendimiento, teniendo que acudir entre tramo y tramo al parque cerrado para solventar los desperfectos. Procura no maltratar mucho el coche porque si lo has destrozado mucho no podrás arreglarlo por completo y no podrás afrontar el siguiente tramo al 100 por 100. Antes de cada tramo tendrás que elegir los neumáticos, la suspensión, la relación de cambio y más cosas, guiándote por la información del tramo que se te ofrece antes de comenzar a correr. Créenos que es el mejor menú de preparaciones que hemos visto en un juego de carre-



▲ V-Rally 2 lleva la acción hasta límites insospechados.



▲ Un Subaru Impreza, quién lo pillase.





▲ El video de presentación es digno de ser visto. Siéntate y ajusta el Dual Shock, vienen muchas curvas.



▲ En el modo dos jugadores la velocidad se mantiene igual que en el de un jugador.

Escudería Infogrames



▲ En PSM los tenemos TODOS!



▲ Citroen Saxo



▲ Peugeot 106



▲ Nissan Micra



▲ Peugeot 306



▲ Citroen Xsara



▲ Seat Ibiza



▲ Renault Megane



▲ Vauxhall Astra



▲ Lancia Stratos



▲ Renault 8 Gordini



▲ Peugeot 205 turbo 16



▲ Ford Escort Infogrames



▲ Peugeot 405 T16



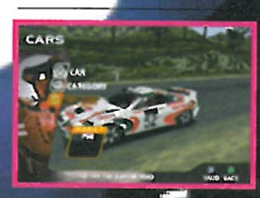
▲ Audi Quattro



▲ Renault 5 Turbo 2



▲ Fiat 131 Abarth



▲ Toyota Celica GT4



▲ Renault Alpine A110



▲ Toyota Corolla



▲ Subaru Impreza



▲ Ford Focus



▲ Seat Córdoba



▲ Skoda Octavia



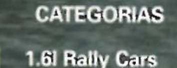

▲ Peugeot 206

▲ Hyundai Coupé

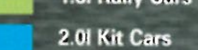


▲ Mitsubishi Lancer

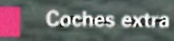
CATEGORIAS



1.6l Rally Cars



2.0l Kit Cars



Coches extra

WRC . World Rally Cars.

ras, no sólo por su sencillez de manejo sino también por su variedad, es de lo mejor del juego.

Pero lo que realmente mas te va a gustar de este nuevo V-Rally es su endiablada jugabilidad. Una vez te sientas a los mandos de cualquier coche no vas a querer soltarlos ni para cenar (ten cuidado con la dieta, el que avisa no es traidor). Y no sólo por lo fácil y fiel que es su manejo, sino también por la cantidad de coches y campeonatos que puedes elegir; y si a todo esto le añades el editor de pistas con que cuenta, el juego puede llegar a ser infinito. Hablando del editor de pistas, te diremos que lo que más nos ha gustado es lo fácil que es manejarlo, casi tanto como unir los tramos de pista de un Scalextric.

Aparte de los consabidos modos de juego típicos en los juegos de conducción como el Time Trial, el modo Versus y Arcade, V-Rally 2 cuenta con un modo Trophy y otro Campeonato. En los modos Arcade y V-Rally Trophy las carreras son contra otros tres coches, mientras que en el modo campeonato son en solitario y contra el crono; aquí por lógica los gráficos son de mayor calidad, ya que la CPU de la consola tiene que mover menos polígonos en pantalla al haber un solo coche. Cada modo de juego tiene tres niveles de dificultad. Tendrás que superar un nivel para poder acceder al siguiente, además cada vez que quedes campeón en un nivel serás premiado con un nuevo coche de los modelos especiales. En total hay diez coches ocultos; nueve los conseguirás superando todas las pruebas de todos los niveles, el décimo es un Peugeot 405 Turbo 16 con más de 500 caballos que recibirás cuando llegues a los 10.000 puntos. Los coches extra son una pasada para nostálgicos, desde el adorable R8 TS hasta el Célica, pasando por el Alpine, el 131 Abarth o el R5 Turbo 2 entre otros que estamos seguros harán las delicias de los más antiguos aficionados a este deporte. Echa un vistazo en este mismo análisis a la escudería, donde podrás ver todos los coches del juego que hemos conseguido para enseñároslos, merece la pena.

La gente de Infogrames ha decidido aceptar el reto que en su día le lanzó Codemasters con el fabuloso Colin Mc Rae y podéis estar seguros que lo ha superado en muchos aspectos (aunque para ser sincero a mí personalmente me sigue gustando mas el control de los coches del Colin). V-Rally 2 es un grande entre los grandes, como no podía ser de otra forma y es otro título mas para incluir en la lista de imprescindibles en tu colección de juegos Playstation.

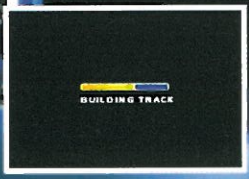
Crea tus pistas



▲ Con las herramientas de diseño de V-Rally 2 podrás crear cualquier pista.



▲ La pista será diferente dependiendo de la zona, país y tipo de suelo.



▲ En unos segundos sabremos como nos ha quedado esta locura.

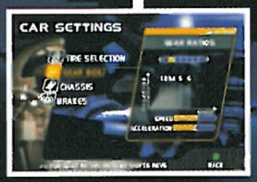


▲ Menudas elevaciones, esta pista no se la hace ni Carlos Sainz.

Preparate para la carrera



▲ Es muy importante elegir el tipo de ruedas antes de empezar una carrera.



▲ Olvídate del complicado sistema de control de marchas de Gran Turismo.



▲ El sistema de control de suspensiones es muy fácil de manejar.



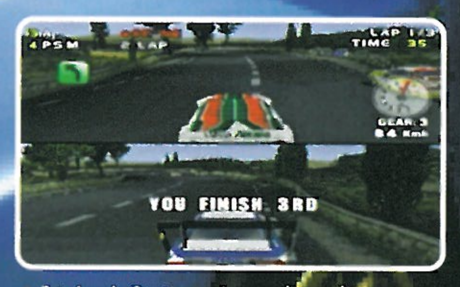
▲ En el modo de prueba de tiempo nuestro fantasma nos indicará como lo hicimos en la anterior vuelta.



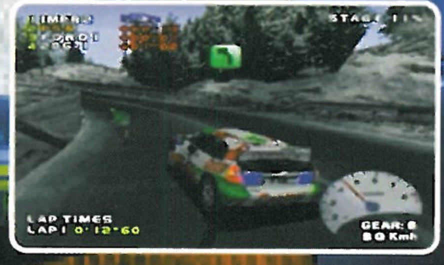
▲ Cuidado con los vuelcos, perderás muchos segundos y te costará mucho recuperarte.



▲ No hay nada peor que quedarse encasquillado en un muro. Como puedes ver tus perseguidores no se van a quedar para ayudarte.



▲ Este Lancia Stratos no tiene nada que hacer contra un Peugeot 405 T16.



▲ Las condiciones ambientales son un elemento muy a tener en cuenta a la hora de hacer los derrapes. Un descuido y acabarás de morros contra una pared.



▲ El campeonato mundial se divide en varias etapas. No le hagas muchos daños al coche, solo tenrás 30 minutos para reparlo.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Las transparencias de los cristales de los coches son alucinantes.	
MÚSICA Y FX	8,5
La música del grupo SIN está bien sin más. El ruido de los motores es bastante mejor.	
CONTROL	9,5
Infinitamente mejor que en la primera parte. Total sensación de realismo y sencillez de manejo.	
INNOVACIÓN	9,5
Muy acertado incluir los dos modos de carrera: contra otros coches y contra el crono.	
JUGABILIDAD	10
La variedad de coches, todos reales, y el editor de pistas hacen que el juego sea infinito.	

Interes

1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Control fabuloso. Gráficos hiperrealistas. El editor de pistas. Los modos de juego.

▼ A veces cuando hay muchos coches y público en pantalla el juego se ralentiza un poco.

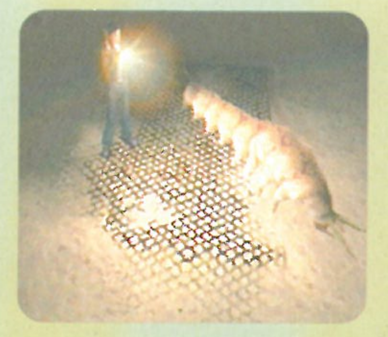
PUNTUACIÓN FINAL:



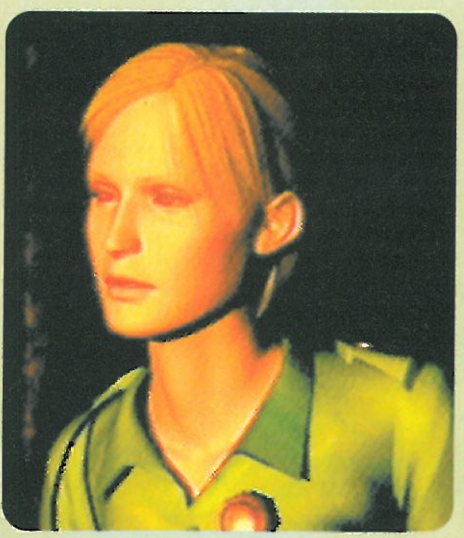

Silent Hill
¿Conoces ya el miedo? ...



▲ Nunca sabrás a ciencia cierta que es sueño y que realidad, ni siquiera al terminar el juego.



▲ Hay algunas zonas determinadas en las que tendremos que eliminar a jefes tan monstruosos como este.



▲ Cybil es la policía que investiga los extraños sucesos que han estado ocurriendo en la apacible y tranquila Silent Hill.

Todo comienza cuando "Harry Mason" decide tomarse unas pequeñas vacaciones con su hija (nada mejor para librarse del estrés de la ciudad que ir a un "pacifico" pueblecito...). Por desgracia Harry tiene un accidente de carretera y cae en medio de la nada. Tras recuperarse de la conmoción se da cuenta que falta algo, su pequeña ha desaparecido, no hay marcas, ¿dónde habrá ido?... Sales del coche y caminas hacia el pueblo más cercano (llamado Silent Hill) para pedir ayuda, la niebla lo cubre todo en diez metros a la redonda...pero rápidamente te das cuenta que es inútil, todos los habitantes del pequeño pueblo han sido sustituidos por extrañas criaturas que se asemejan a demonios y zombis. Comienza la aventura.



▶ Al lado del cuadro de Norman encontrarás muchas pistas sobre el Motel.

Desde este momento la trama se irá complicando de forma progresiva hasta introducirnos de lleno en una película de terror que se entremezcla con las pesadillas más tenebrosas que jamás hubiéramos podido imaginar en pleno uso de nuestro juicio. Un buen ejemplo de esto es una de las habitaciones en las que habita un niño transformado que lleva dos grandes cuchillos con los que segará tu vida si te atreves a entrar, y créenos si te decimos que lo hará y se quedará tan pancho.

Relájate, no todo está perdido, aun quedan algunos humanos en este tranquilo y pacífico pueblo que te echarán una mano para que encuentres a tu hija, aunque para ello debas eliminar a más de una docena de molestos monstruos que intentarán segar tu vida. Una de las personas que más te ayudarán es Cybil, una agente de policía de 28 años que investiga los extraños sucesos que han estado pasando en el pueblo. Ella te ayudará a resolver la compleja trama que se oculta tras el secuestro de tu hija y la repentina desaparición de todos los habitantes del pueblo. Cybil será uno de los personajes más importantes, ayudándote en muchas ocasiones a lo largo de todo el juego.



▲ Este bicho gigante te lanzará larvas que dañarán seriamente tu salud. Por suerte para ti con cinco o seis disparos lo tendrás fuera de combate.



▲ Para localizar la estación de policía hay que seguir una serie de pistas que encontraresmos en el escritorio y la pizarra.



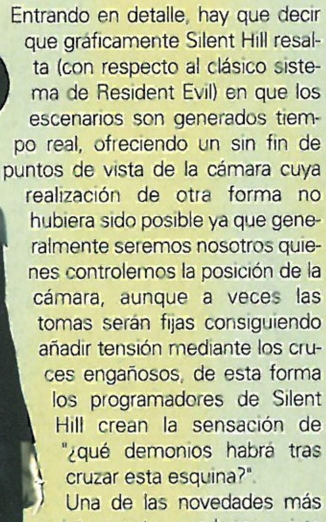
▲ En estos momentos no tendrás otra elección que reducir a Cybil antes de que acabe con tu vida.



▲ Procura evitar sus disparos para que se quede sin balas, después de eso tendrás varias opciones...



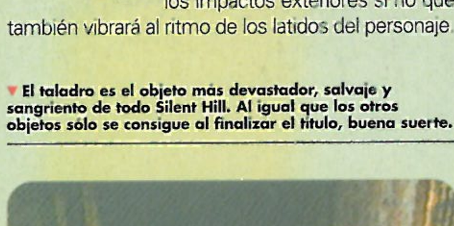
▲ Esta es una de las opciones que podrás tomar, pero necesitarás un frasco especial.



Entrando en detalle, hay que decir que gráficamente Silent Hill resalta (con respecto al clásico sistema de Resident Evil) en que los escenarios son generados tiempo real, ofreciendo un sin fin de puntos de vista de la cámara cuya realización de otra forma no hubiera sido posible ya que generalmente seremos nosotros quienes controlemos la posición de la cámara, aunque a veces las tomas serán fijas consiguiendo añadir tensión mediante los cruces engañosos, de esta forma los programadores de Silent Hill crean la sensación de "¿qué demonios habrá tras cruzar esta esquina?".

Una de las novedades más interesantes que hemos visto es que para crear más ambiente han usado sonidos para aumentar la tensión, de esta forma podremos adivinar perfectamente donde están los enemigos si tenemos un televisor estéreo o unos altavoces separados, ya que a medida que nos acerquemos a un enemigo nuestra radio emitirá interferencias que indicarán la cercanía o lejanía de los monstruos. Cabe destacar el uso del Dual Shock que habrá en el juego, ya que no solo reproducirá los impactos exteriores si no que también vibrará al ritmo de los latidos del personaje.

▼ El taladro es el objeto más devastador, salvaje y sangriento de todo Silent Hill. Al igual que los otros objetos sólo se consigue al finalizar el título, buena suerte.



▲ El doctor Kaufman es otro de los personajes "normales" que encontrarás en el apacible Silent Hill.

▲ Esta es una de las escenas más increíbles de todo el juego, mejor que prepares los pañales si no quieres arrepentirte.





Esta es una de las escenas más dramáticas, mejor que los descubras por ti mismo.

Muchas veces al visitar por segunda vez una habitación encontrarás objetos muy útiles para resolver esta enigmática aventura.





▲ No te queríamos adelantar nada pero esta escena ...

▲ Algunos de los efectos de Silent Hill te dejarán pegado al asiento.

▲ El destino de la humanidad y del pueblo Silent Hill están pendiendo única y exclusivamente de las sabias manos que sujetan el Dual Shock.

Pero no todo es perfecto en esta maravilla, el sistema de control ofrece una respuesta lenta y poco precisa. En más de una ocasión te volverás loco para mover el personaje justo en frente de un botón para apretarlo o dirigirte a una puerta para abrirla. Aunque no todo es negativo en el control ya que a la hora de disparar a un monstruo lo tendremos bastante fácil gracias al sistema automático de puntería.

La banda sonora y la música en general es uno de los elementos claves en Silent Hill debido a que gracias a la "tensión" (o lo insoportable que es en ocasiones) que imprimen la música de fondo o el sonido de nuestra radio, se nos pondrá la carne de gallina cada vez que doblemos una esquina o que se nos abalance un mutante o un enano con malas pulgas.
Id preparándoos para una de terror como jamás habíais visto en vuestra PlayStation.

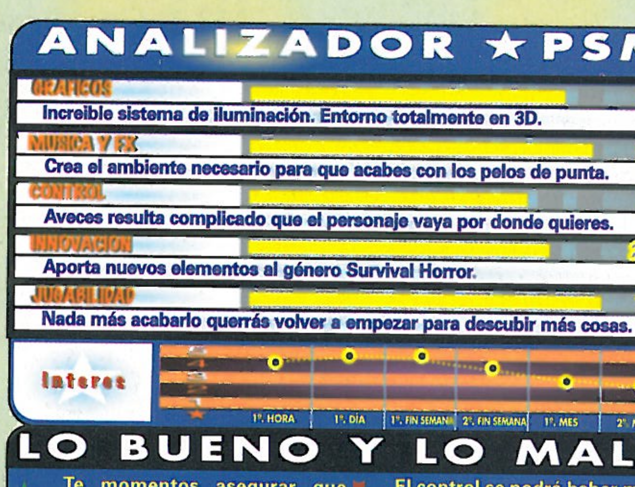


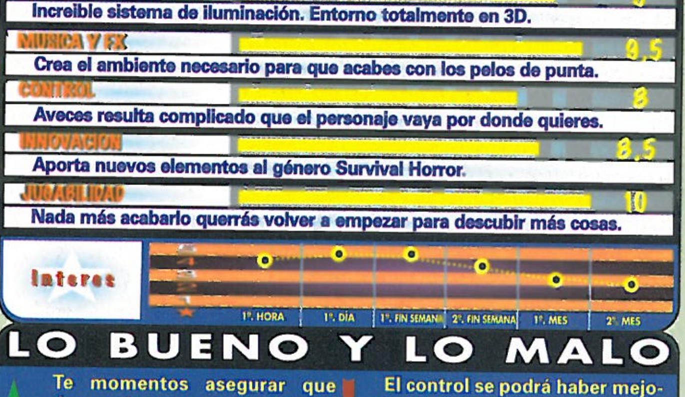
▼ La motosierra es uno de los objetos más divertidos del juego. La conseguirás finalizando la primera partida.



▼ Hay muchos objetos que sólo se consiguen tras finalizar la partida con uno u otro final.







ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9
Increíble sistema de iluminación. Entorno totalmente en 3D.	
MUSICA Y FX	9,5
Crea el ambiente necesario para que acabes con los pelos de punta.	
CONTROL	8
Aveces resulta complicado que el personaje vaya por donde quieres.	
INNOVACION	8,5
Aporta nuevos elementos al género Survival Horror.	
JUGABILIDAD	10
Nada más acabarlo querrás volver a empezar para descubir más cosas.	

Interes: 1ª HORA | 1º DÍA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Te momentos asegurar que realmente habrá momentos en los que pasarás miedo. Traducido al castellano.

▼ El control se podrá haber mejorado y algunos puzzles son muy extraños.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

1 jugador | 1x CD | Distribuidor Infogrames | Desarrollador Infogrames | Fecha de salida Disponible | Tipo Plataformas 3D

Perdido en el tiempo



Nada mejor que tomarse unas vacaciones en Alburquerque, o por lo menos eso pensaba Bugs Bunny antes de tropezarse con lo que pensó era una gran máquina exprime zanahorias... Todo comienza cuando Bugs accidentalmente se apoya en la palanca de esta máquina y descubre que no es precisamente una máquina de hacer zumos, más bien es un aparato para viajar a través del tiempo (a quien se le habrá ocurrido dejar una máquina de este tipo en medio del campo). Y así, sin comerlo ni beberlo Bugs queda atrapado en el limbo sin rumbo. Por suerte el sistema de navegación de la nave tiene suficiente energía como para hacer un viaje, mientras que las demás zonas del tiempo permanecerán cerradas hasta que encuentres una forma de escapar.

El primer nivel se desarrolla en "Ninguna parte" y como Bugs quiere ir a Alguna parte, tendrá que hablar con Merlin y que le indique como salir de ninguna parte. Este nivel tiene una utilidad muy clara, es una fase al más puro estilo Tutorial en el que aprenderemos a manejar todos los botones de acción de Bugs y averiguar como resolver los puzzles de este título. Una vez hayamos terminado con todas las pruebas de esta fase podremos usar la máquina del tiempo para acceder a una nueva zona espacio-temporal. En este caso se trata de la edad de piedra, en la cual encontraremos a uno de los antepasados de Elmer, el incansable cazador de conejos.

A medida que avancemos iremos descubriendo nuevos puzzles y enigmas que se resolverán de diferente forma en cada zona del tiempo. En cada uno de los niveles encontraremos objetos que podremos usar, como una perla, una vela o un paquete de dinamita que por lo general solo aparecen en ese nivel en concreto, aunque hay que tener en cuenta que hay objetos como las cajas o los mazos que pueden aparecer en cualquier nivel. Estos objetos siempre tienen una utilidad, como por ejemplo las perlas. Cuando



¿Ves la sombra en la parte inferior derecha?, pues prerárate para dirigir a este mafioso hacia ella para que se lleve una sorpresa "de peso".



Los niveles futuristas son muy peligrosos para un conejo del pasado. Cuidado con Marvin o te hará picadillo con su atomizador.



Con la ayuda de una vela y un poco de ingenio harás que este pirata salte por los aires.

recojamos una del interior de una ostra (de tamaño familiar) podremos lanzarla contra una diana para activar una palanca o hacer que descienda un puente levadizo. Pero eso no es todo por que para acceder a algunas zonas del juego necesitarás transportar una o más cajas pequeñas o apilarlas una encima de las otras para llegar más alto. Asimismo, cuando encontremos un jefe final nos meteremos en una especie de subjuego. Para que os hagáis una idea, al enfrentarnos a Elmer tendremos que meternos en los agujeros y mientras el está distraído buscándote tendrás que ir por detrás suyo y darle un "empujoncito".

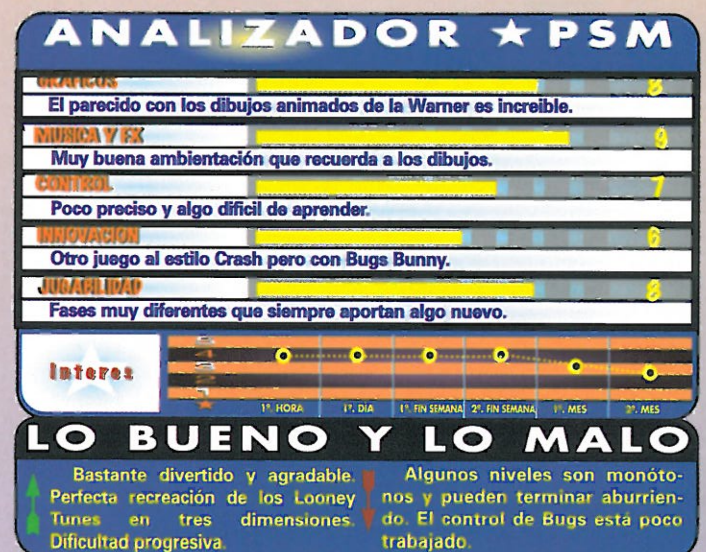
La forma en la que pasamos de fase es bastante sencilla. Cada zona del tiempo requiere un número determinado de relojes para poder acceder a ella. Estos relojes están ocultos en cualquier punto del mapeado y una vez tengamos suficientes relojes podremos volver al vortex temporal para acceder a las nuevas zonas que se hayan abierto. Pero no creas que va a ser sencillo por que para encontrar los relojes suficientes deberás explorar todos y cada uno de los rincones de cada fase, al igual que tendrás que recolectar el máximo número de zanahorias doradas para poder adquirir relojes extra que te permitan tener acceso a zonas secretas del juego.

Entrando en detalle, el motor gráfico de la versión final no es nada del otro mundo, pues a pesar de cumplir perfectamente su misión y de no producirse bajones en la velocidad (frames por segundo) los fondos y la forma de los personajes no están muy bien conseguidos. Aunque hay que reconocer a su favor que el diseño de los muñecos está muy próximo a los dibujos de la Warner.

Lo que más nos ha gustado es la estupenda banda sonora (a lo Looney Tunes) que te acompaña en todo momento y que es diferente dependiendo de la zona del tiempo en la que nos encontremos. Se nota mucho la influencia de la Warner en este apartado tan bien cuidado.



Desde el portal del tiempo tenemos acceso a las diferentes zonas , pero para entrar en ellas necesitarás un número determinado de relojes.



1 a 2 jugadores 1x CD
Distribuidor Sony CE
Desarrollador Namco
Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas



VUELVE EL SALÓN DE TIRO MÁS DIVERTIDO DE PLAYSTATION

Todavía recordamos los buenos ratos y los piques que nos pasamos en la redacción con la primera parte. Point Blank es la jugabilidad en estado máximo, porque nos reta a sacar ese vacilón que todos llevamos dentro cuando queremos impresionar a la piba de turno en el tiro al blanco de la feria del barrio. Es cuando se empiezan a oír las típicas batallitas: que si yo era tirador de élite en la mili, que si me tenías que haber visto en la última montería tumbando un marrano de un tiro, etc. Y luego te llevas el gran chasco cuando invitas a jugar a tu pibita al Point Blank, que nunca ha jugado, y te pega la gran paliza. Porque si algo tiene este juego es que es tan fácil de jugar que hasta tu perro puede hacer alguna diana si le enseñas a manejar la G-Con; por cierto no creo que haga falta decir que este juego solo es compatible con la pistola de Namco.

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle.

El Modo Party se divide a su vez en Tournament, Team Battle y Turf War. En Tournament se recupera el modo de juego tan divertido de uno contra otro que tanto nos gustaba de la primera parte; ganará el que consiga mayor puntuación en cuatro pruebas. Si tienes la suerte de contar con otro amiguete que tenga otra G-Con podréis pasar los ratos mas divertidos de la historia, si no también. Team Battle es prácticamente lo mismo que Tournament solo que aquí jugareis por equipos de cuatro personas cada uno, el que pierda se elimina y ganará aquel que consiga mantener por lo menos algún jugador sin haber sido eliminado. El Turf es también para varios jugadores, el objetivo aquí es hacerse con el mayor número posible de cuadros de un territorio repartido a partes iguales, a base de retar al poseedor del cuadro que nos interese conquistar; a nuestro juicio este es el modo más divertido para varios jugadores.

En el modo Training podrás practicar las diferentes modalidades de tiro con que cuenta el juego, ya sea tiro a dianas, agrupar disparos, cazar gansters y ninjas, defensa etc. Bastante recomendable para los que no andan muy finos con esto de la puntería.



A pesar de que gráficamente algunos niveles no son "sorprendentes" cumplen perfectamente su función.



No hay nada mejor para quemar las tensiones acumuladas que echarse una partida a este curioso matamarcianos.



Poco a poco irás mejorando la puntería gracias a que la dificultad va ascendiendo de manera progresiva.



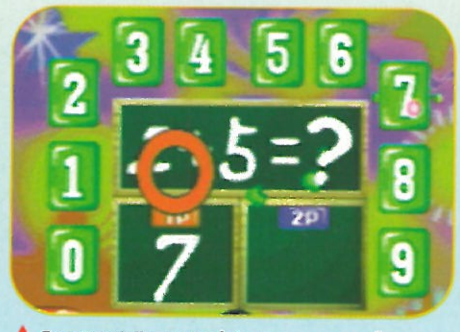
Mucho cuidado con golpear en los cuadros del color contrario o perderás un punto de vida.



▲ El clásico de "no dispares al inocente" no podía faltar en esta segunda parte de Point Blank.



▲ Destruir todos estos barriles puede ser un problema si no sincronizas bien tus movimientos. A veces disparar a lo loco no sirve de nada.



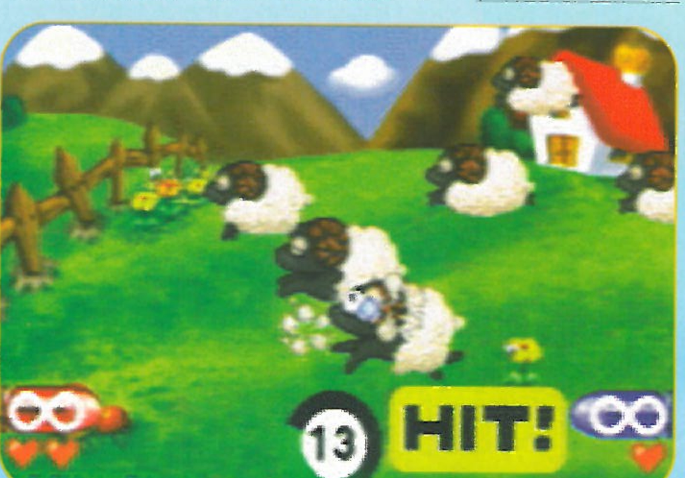
▲ En este minijuego tendrás que pensar y disparar como el rayo. ¿Dos más dos?...



En el Point Blank Castle nos encontraremos con los ya conocidos juegos de la versión anterior, como eran el Versus (uno contra otro), Endurance (resistencia) y Arcade con sus cuatro niveles de dificultad que van desde el principiante al modo Insane (Superdifícil), con nuevas pruebas y desafíos. La verdad es que los programadores de Namco han hecho gala en esta segunda parte de una imaginación sin límites a la hora de diseñar las pruebas.

La parte de juego de rol/aventura que incluía la primera parte se ha modificado en esta segunda, ahora se llama Theme Park Mode y en ella tendremos que encontrar a la dichosa hija del rey, que esta vez se ha perdido en un parque de atracciones (hay que ver con la niña, es que no se está quieta). En esta ocasión tendremos que montarnos en las atracciones e ir superando las pruebas que nos piden con el fin de obtener pistas que nos lleven a encontrar a la princesita inquieta. Este modo es mas divertido ya que no tendremos que estar dando vueltas sin ton ni son por una isla como ocurría en la primera parte.

De una cosa si estamos seguros y es que posiblemente Point Blank 2 sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation.



▼Seguro que viendo estas ovejas no te dormirás. El objetivo de la prueba es esquilar a un número determinado de ellas, eso si a balazo limpio.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS — 8,5
En la línea del anterior. No es la parte más importante del juego.

MUSICA Y FX — 8
Melodias sencillas y agradables. el ruido de la pistola es convincente.

CONTROL — 9
La G-Con es un prodigio de precisión a la hora de hacer puntería.

INNOVACION — 8
Básicamente es como el primero solo que con más opciones.

JUGABILIDAD — 10
Es divertido, fácil de jugar y adictivo. Gustará a todos.

Interes
1ª. HORA | 1º. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El juego es perfecto para quedar bien en cualquier reunión de amigos. Con dos pistolas la diversión llega a cotas altísimas.

▼ Poco que decir aquí. Si acaso podrían haber mejorado algo la música y los gráficos.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,7

Ganadores de

Cada uno de ellos ha sido premiado con un juego F1-98 de Ps suscribirte, tu puedes ser el pròximo.

1. Carlos Garcia Crevillen. Barcelona
2. Jose Antonio Perez Barrios. Madrid
3. Ivan Cuevas Fuentes. Valencia
4. Joan Hernandez Guiteras. Barcelona
5. Alejandro Orozco Iglesias. Asturias
6. Gorka Fraga Gonzalez. Cantabria
7. Rafael Hernan Muñoz. Valencia



l concurso F1

osis.Enhorabuena a todos y gracias por participar.. Animate a

8. Daniel Cid Diaz. Madrid

9. Juan Manuel Roig Ferrer. Valencia

10. Maria del Mar Bermejo Sanchez. Madrid



ACCESORIOS PARA TU PLAYSTATION

Hyper Drive

Compañía: Blaze

El Hyper Drive es uno de esos periféricos que suelen pasar desapercibidos, pues bien, si llega a España muchos de vosotros estaréis de enhorabuena, sobre todo aquellos que aman los títulos de carreras.

Este mando ha sido diseñado de igual modo que los Pads normales, aunque tiene una diferencia que lo hace muy cómodo. La zona de control ha sido modificada mediante la creación de una especie de pequeño volante, de esta forma el Pad de direcciones rota y gira como un pequeño, pero útil, volante de coche. A pesar de no tener la sensibilidad del sistema analógico el Pad ofrece la suficiente resistencia como para ofrecer suficiente realismo. Para culminar, este pequeño pad ha sido creado ergonomicamente, lo cual permite su correcto manejo sin tener que dejarse los dedos "al volante".

Hemos probado este mando con varios juegos de carreras y nos ha dado una respuesta excelente, tanto como para desbancar al JogCon de Namco.

Otra gran ventaja del mando es que podremos intercambiar el Pad de control por otros sistemas, de esta forma podremos usar una palanquita o el clásico Pad de flechas que todos conocemos.

Es una pena que no se le haya añadido vibración al mando pues estaríamos ante uno el mejor Pad digital.

Cyber Shock

Compañía: Blaze

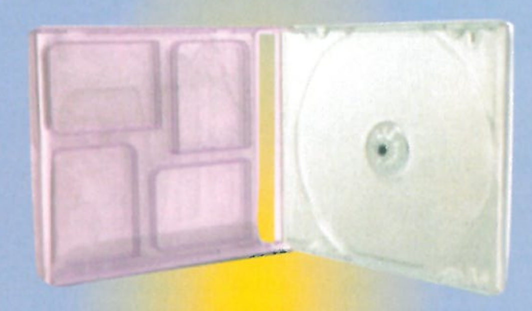
La versión de la empresa Blaze del Dual Shock de Sony se llama Cyber Shock.

Lo primero que notamos al probarlo fue que las vibraciones del motor eran las más fuertes que habíamos sentido en un mando, haciéndose inmanejable en juegos como Test Drive 4x4 pues te deja las manos como si hubiera pasado una apisonadora a toda velocidad.

Su diseño llama mucho la atención por su forma futurista y su elegante colocación de los botones. Los problemas se presentan cuando uno agarra el mando pues a pesar de parecer muy bonito los diseñadores se olvidaron de hacerlo ergonómico, por esta razón las manos no terminan de encajar con naturalidad. Las palancas analógicas están mal colocadas y los botones traseros dan poca seguridad.

Las partes superiores de los mandos analógicos se pueden intercambiar con otras diez diferentes, a pesar de lo cual no se mejora su manejo.En términos generales un mando útil pero que no termina de superar al original Dual Shock.

Caja para memorias de 15 bloques



Compañía: Blaze

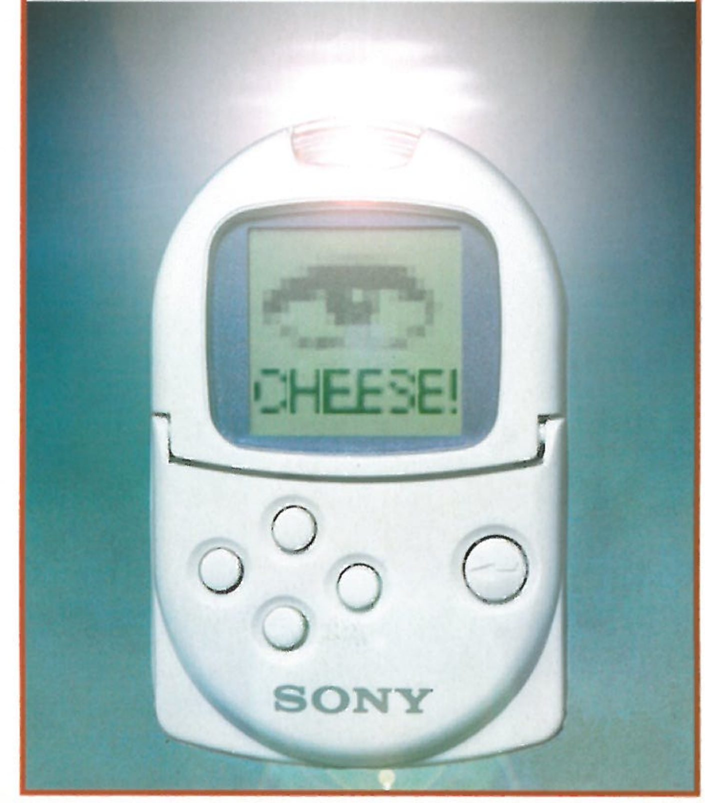
En la aventura por buscar un lugar perfecto en el que almacenar nuestras tarjetas de memoria de 15 bloques hemos encontrado varios productos, aunque ninguno de ellos se aproxima a la fantástica caja en forma de CD que ha diseñado Hori, una caja que permite tener cuatro tarjetas de memoria junto a tu colección personal de juegos. Desafortunadamente para todos solo están disponibles en Japón.

Con la caja para memorias de 15 bloques de Blaze nos aproximamos más a la "caja" perfecta. Tiene el doble de ancho de una caja de CDs normales para poder almacenar ocho tarjetas de memoria y un juego. El problema está en que las tarjetas de Sony originales no terminan de encajar y hay ocasiones en las que se caen al abrir la caja.

Por lo visto tendremos que contentarnos con la algo cara mochila oficial de Sony en la que se pueden meter unas cuatro tarjetas más unos cuantos juegos.

¿Donde està Pocketstation?

Muchos suponíamos que este verano podríamos disfrutar del fantástico PocketStation, pero por lo visto Sony Japón esta teniendo muchos problemas para fabricarlos y nuestros colegas nipones tienen que hacer colas en las tiendas para poder conseguir uno. ¿Cuando llegará?



GAME GRIP
DESARROLLADOR: BLAZE

Para aquellos que el mando digital de Sony les resulte demasiado pequeño podrán añadir esta carcasa que aumenta el agarre y el tamaño del mismo. La textura negra es antideslizante e impide que te suden las manos (lo que le sucede a cualquiera tras un par de horas jugando).
Por el lado malo, este "casco" hace un poco más difícil el acceso al Pad de flechas y los botones de acción cuesta más esfuerzo apretarlos.
Hay varias versiones disponibles con diferentes formas y colores







PRO SHOCK ARCADE
DESARROLLADOR: INNOVATION

Por fin lo tenemos delante nuestro, una palanca de arcade que es compatible con la vibracion Dual Shock. A pesar de no tener la misma calidad del accesorio de Ascii, el Pad resulta muy útil para los amantes de los juegos de arcade que quieren jugar en casa como si estuvieran en un local de recreativas
Los golpes son absorbidos por la estructura metálica del Pad y no se nota demasiado, resultando muy suave y ajustada. El problema es que la unidad en si es demasiado pequeña como para colocarla de manera cómoda, resultado un poco molesto para las manos.



V-MEM Sistema de Memory Cards Virtual
DESARROLLADOR: INTERACT

Esta es la primera vez que vemos un dispositivo como este delante nuestro. V-MEM no usa el puerto de las Memory Card de siempre, conectándose al puerto Paralelo I/O de la PlayStation que está en la parte trasera de la misma. De esta forma el aparato simula que la tarjeta de memoria está insertada teniendo una capacidad máxima de 60 tarjetas con 15 bloques de memoria cada una. Cada tarjeta de memoria virtual se elige al encender la consola desde un menú de opciones.
Al principio puede resultar un poco extraño pero cuando aprendes a usarlo resulta una manera muy efectiva de no tener la habitación llena de tarjetas que no sabes lo que tienen.







HAZTE CON LOS 204 MONOS TU SOLITO

Si no te ves capaz de atrapar a esos escurridizos e inalcanzables monos que se burlan de ti, prepárate por que en estas doce páginas te explicaremos como convertirte en un verdadero genio atrapa-monos. Desde hoy en adelante no habrá mono en la tierra capaz de evitar tus temibles y rápidos movimientos.

¡AHH! ¡AYUDA! CON ESTOS LOCOS DE PSM NO PODREMOS ESCAPAR ¡ESTAMOS CONDENADOS!

CALLA Y PASAME EL PLATANO PRINGAO.

La tierra perdida

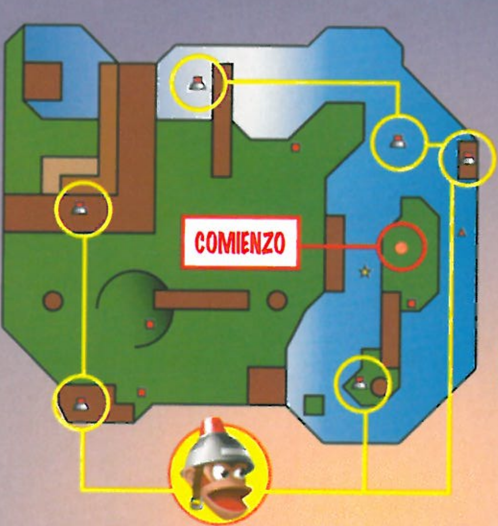
Los tres primeros niveles no tienen gran dificultad ya que están diseñados para que aprendas a manejar los controles. Una vez los hayas terminado estarás listo para enfrentarte con asuntos más serios y complicados.

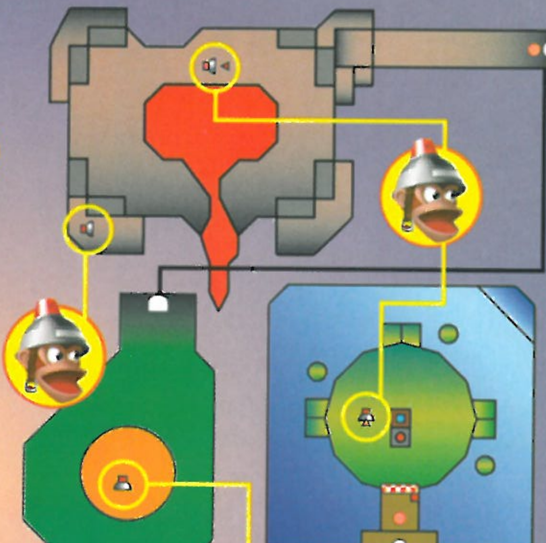
RED ACUATICA

La red acuática es uno de los objetos más difíciles de manejar. Tendrás que controlar a tu personaje, el aire restante y apuntar. Vas a tener que practicar.











ZONA FOSILIZADA

- Monos 04
- Monedas 01
- Mejor tiempo 00'32"

Usa este nivel para aprender a manejar el control analógico y la red. Si sales corriendo tras los monos no tendrás problemas para atraparlos, pero ten cuidado o te darán una descarga eléctrica. No podrás atrapar al último mono sin el aparato para Volar, espera a tenerlo y ¡a por el!

LO PRIMORDIAL

- Monos 06
- Monedas 01
- Mejor Tiempo 00'42"

Este es el primer nivel en el que el agua está presente. Tendrás que usar la red Acuática para atraparlos. Recuerda practicar en la sala de entrenamiento.

MONTE LAVA

- Monos 07
- Monedas 01
- Mejor tiempo 01'00"

Este nivel empieza a tener algo de complicación. Mira debajo de los huevos del pájaro gigante. Intenta dejar para el final al mono que está encima del triceratops. Si no puedes cogerlo usa las bombas. Para pillar a los otros monos necesitarás el Tirachinas.

La Edad perdida



Si señor, las cosas empiezan a ponerse interesantes. Estos tres niveles encierran algunos de los mejores puzzles. Más vale que estés atento. El radar de monos te será de gran ayuda.

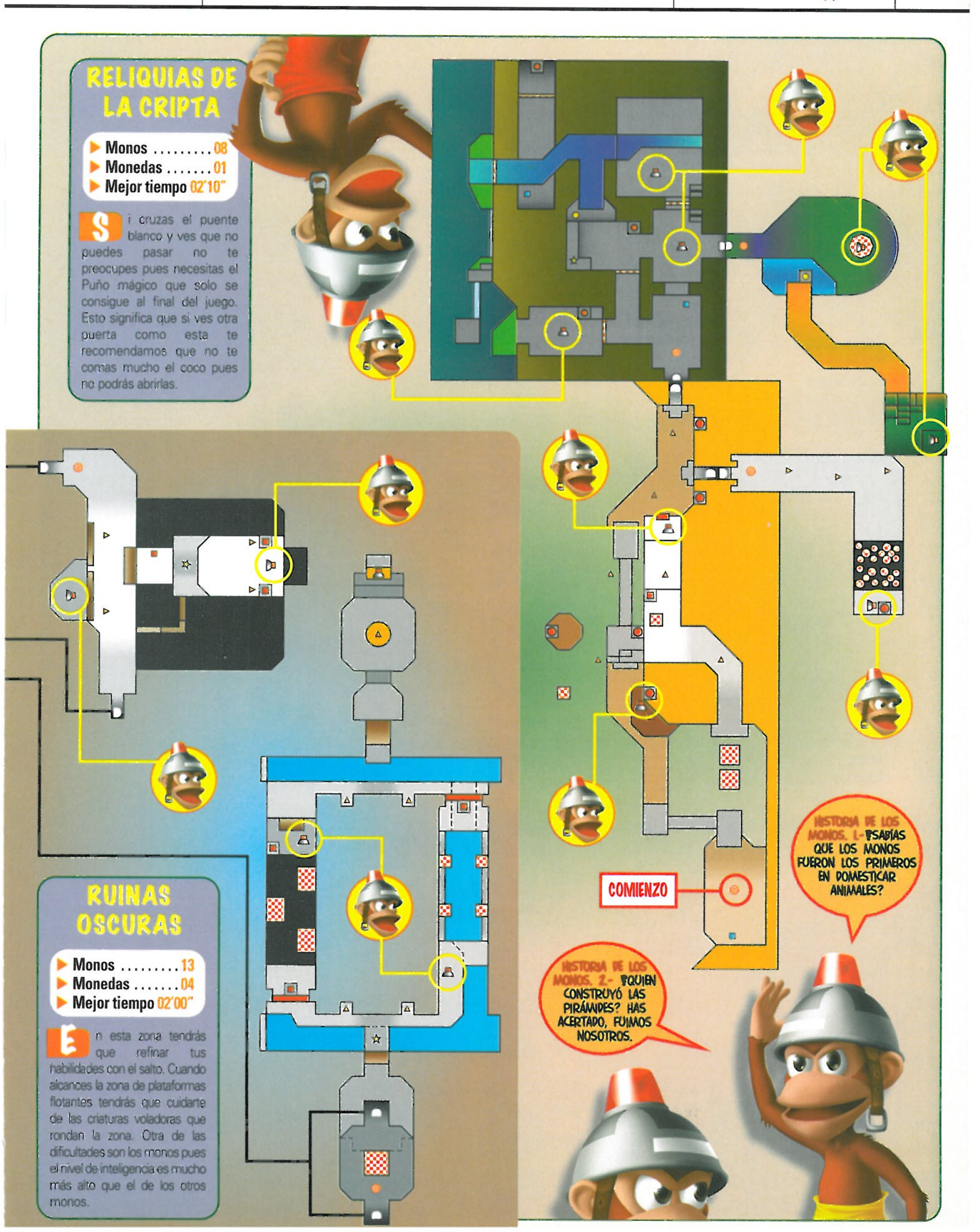
RADAR DE MONOS

El detector de Monos es uno de los objetos más valiosos, pues te servirá para saber donde se esconden los monos más molestos y hacerte con el 100%.

JUNGLA

- Monos 14
- Monedas 04
- Mejor tiempo 01'40"

Ve directamente a la parte trasera del árbol gigante donde se esconde un mono (cuidado con las abejas). Ten cuidado al caer al río. Pases o no pases tendrás que dejar la pendiente detrás y nadar.



RELIQUIAS DE LA CRIPTA

- Monos 08
- Monedas 01
- Mejor tiempo 02'10"

Si cruzas el puente blanco y ves que no puedes pasar no te preocupes pues necesitas el Puño mágico que solo se consigue al final del juego. Esto significa que si ves otra puerta como esta te recomendamos que no te comas mucho el coco pues no podrás abrirlas.

RUINAS OSCURAS

- Monos 13
- Monedas 04
- Mejor tiempo 02'00"

En esta zona tendrás que refinar tus habilidades con el salto. Cuando alcances la zona de plataformas flotantes tendrás que cuidarte de las criaturas voladoras que rondan la zona. Otra de las dificultades son los monos pues el nivel de inteligencia es mucho más alto que el de los otros monos.

Oceania

Estos niveles son una mezcla extraña, siendo extremadamente sencillos en algunas ocasiones y muy complicados en otras. Si todavía no dominas el buceo esta será una buena ocasión para dominar la técnica.

TIRACHINAS

Otro de los objetos imprescindibles para un verdadero cazador de monos. Ahora no habrá enemigo capaz de interponerse entre tu y tu tirachinas.





PLAYA

- Monos 08
- Monedas 01
- Mejor tiempo 01'14"

Uno de los niveles más divertidos. Tendrás que atrapar a esos monos de playa que toman el sol placidamente al principio del nivel . Puedes entrar a los castillos de arena pero por ahora no encontrarás nada dentro de ellos.

COMIENZO

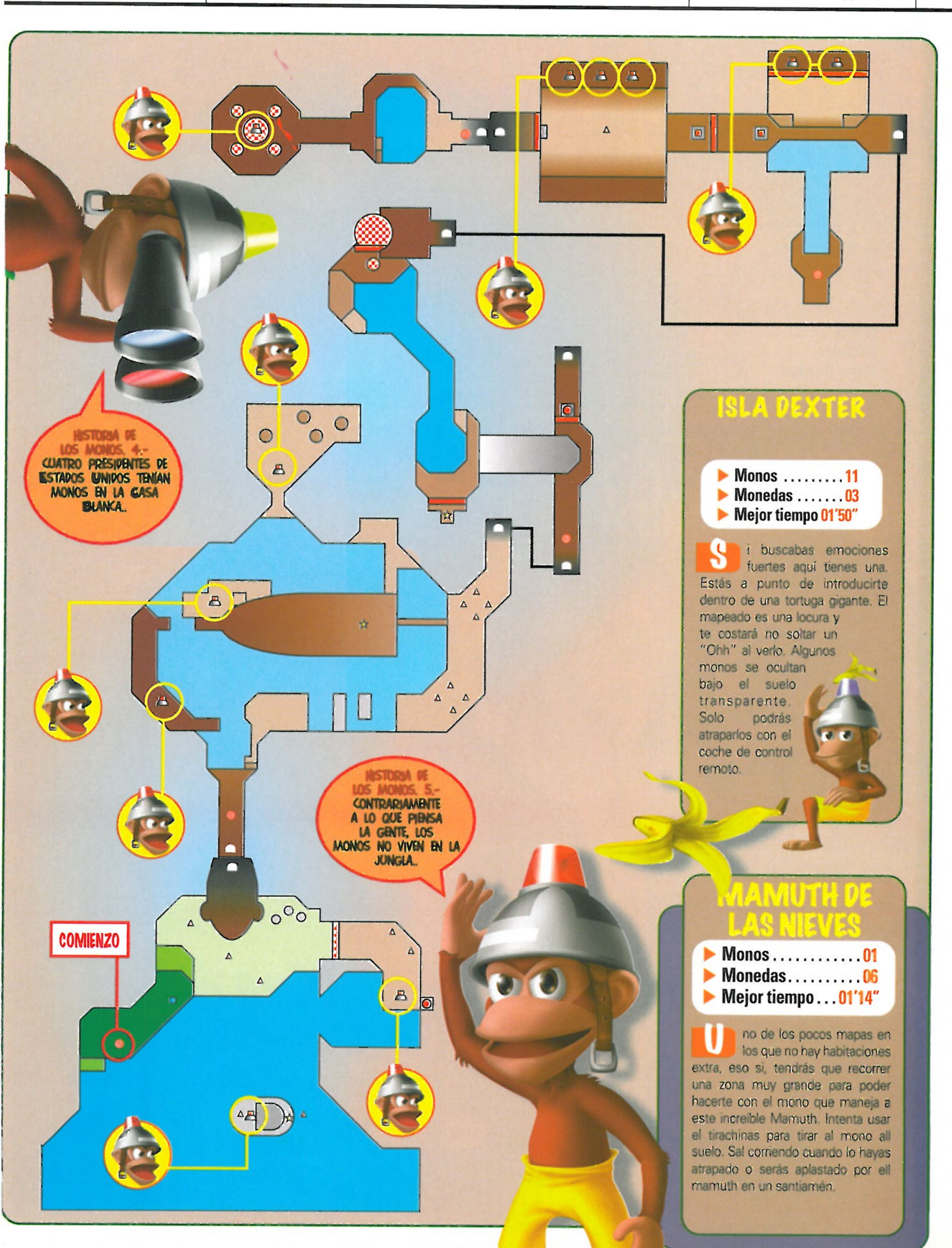
CAVERNA DE CORAL

- Monos 08
- Monedas 01
- Mejor tiempo 02'20"

Esta es tu mejor ocasión para refrescarte pues este mapa está repleto de lagos. El primer mono que te vas a encontrar es probablemente el más difícil de atrapar del mapa. Ten cuidado con los tiburones al meterte al agua para usar la red Acuática.

HISTORIA DE LOS MONOS. 5.- LOS MONOS SE DUCHAN ANTES DE CADA COMIDA.

COMIENZO



ISLA DEXTER

- Monos 11
- Monedas 03
- Mejor tiempo 01'50"

Si buscabas emociones fuertes aquí tienes una. Estás a punto de introducirte dentro de una tortuga gigante. El mapeado es una locura y te costará no soltar un "Ohh" al verlo. Algunos monos se ocultan bajo el suelo transparente. Solo podrás atraparlos con el coche de control remoto.

MAMUTH DE LAS NIEVES

- Monos 01
- Monedas..........06
- Mejor tiempo...01'14"

Uno de los pocos mapas en los que no hay habitaciones extra, eso sí, tendrás que recorrer una zona muy grande para poder hacerte con el mono que maneja a este increíble Mamuth. Intenta usar el tirachinas para tirar al mono al suelo. Sal corriendo cuando lo hayas atrapado o serás aplastado por el mamuth en un santiamén.

El pais del hielo

Estos niveles a pesar de ser muy sencillos te volverán loco por las zonas de saltos. Si tienes el Volador será una tarea mucho más sencilla, pero no lo encontrarás hasta más adelante. Atrapa a los fáciles para pasar la fase.





SUPER VALLA

Con este interesante objeto podrás hacerte con algunos de los enemigos más peligrosos. Para usarlo piensa en "velocidad".

LA RETIRADA



- Monos 09
- Monedas 03
- Mejor Tiempo 01'45"

En este nivel tendrás que ir con mucho cuidado o los seres que salen del suelo te quitarán la vida antes de que te des cuenta.



COMIENZO

COMIENZO

COMIENZO

MANANTIALES CALIENTES

- Monos 09
- Monedas 02
- Mejor Tiempo 01'40"

La mejor parte de esta fase es sin duda el manaltial de agua mineral que domina el mono. Está rodeado de monos y tendrás que nadar en el agua para atraparlos. Prepara la red acuática y asunto arreglado.

Locura Medieval

El juego se complica, y no solo por que tengas que apañártelas para saltar las plataformas con éxito, la dificultad reside en el número de puzzles que tienes que resolver. Hay puertas a las que solo se accede tras tener un número de monos. Aprende a usar los objetos.

VOLADOR

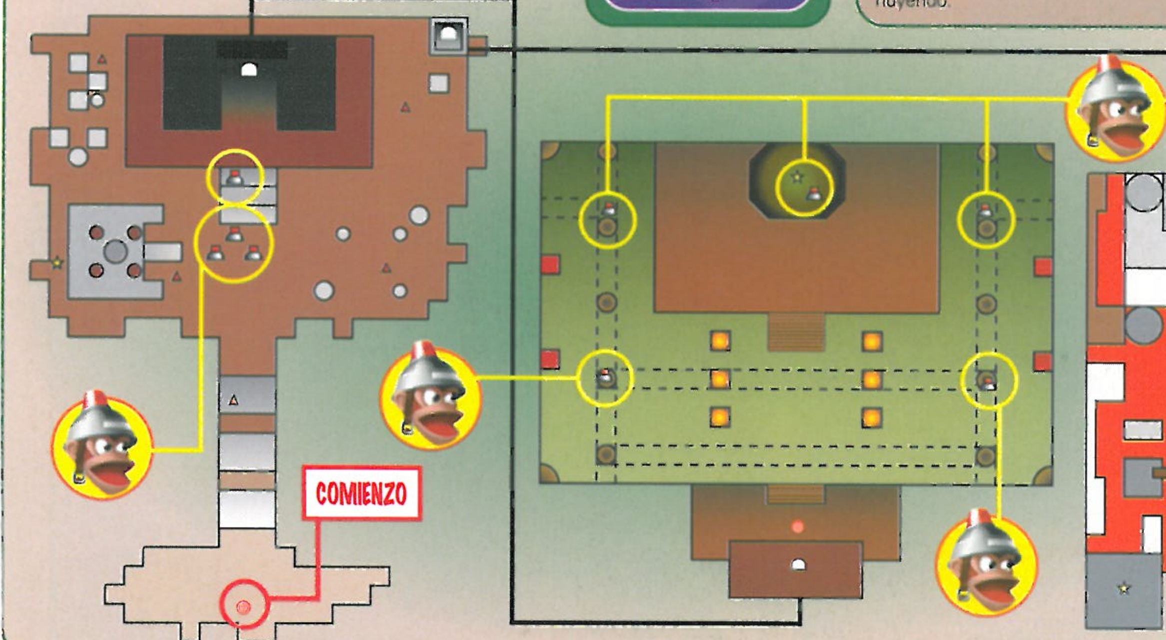
Este aparato te servirá para llegar a zonas antes inalcanzables. Usalo bien y no habrá mono que se escape.

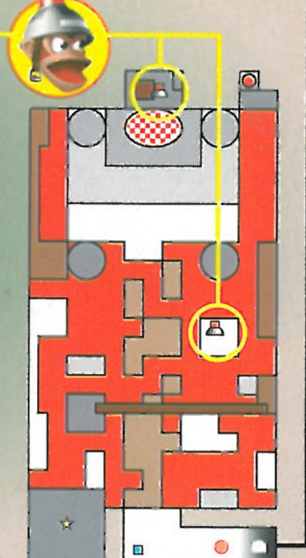


TEMPLO SUSHI

- Monos 12
- Monedas 03
- Mejor tiempo 03'00"

Esta será la primera vez que entren en acción los ninjas. Para eliminarlos usa tu aturdidor y listo, pero ten cuidado con sus shuriken. Hay muchos monos que atrapar y algunos de ellos están en grupo. Si eres rápido podrás atrapar a dos o tres antes de que salgan huyendo.



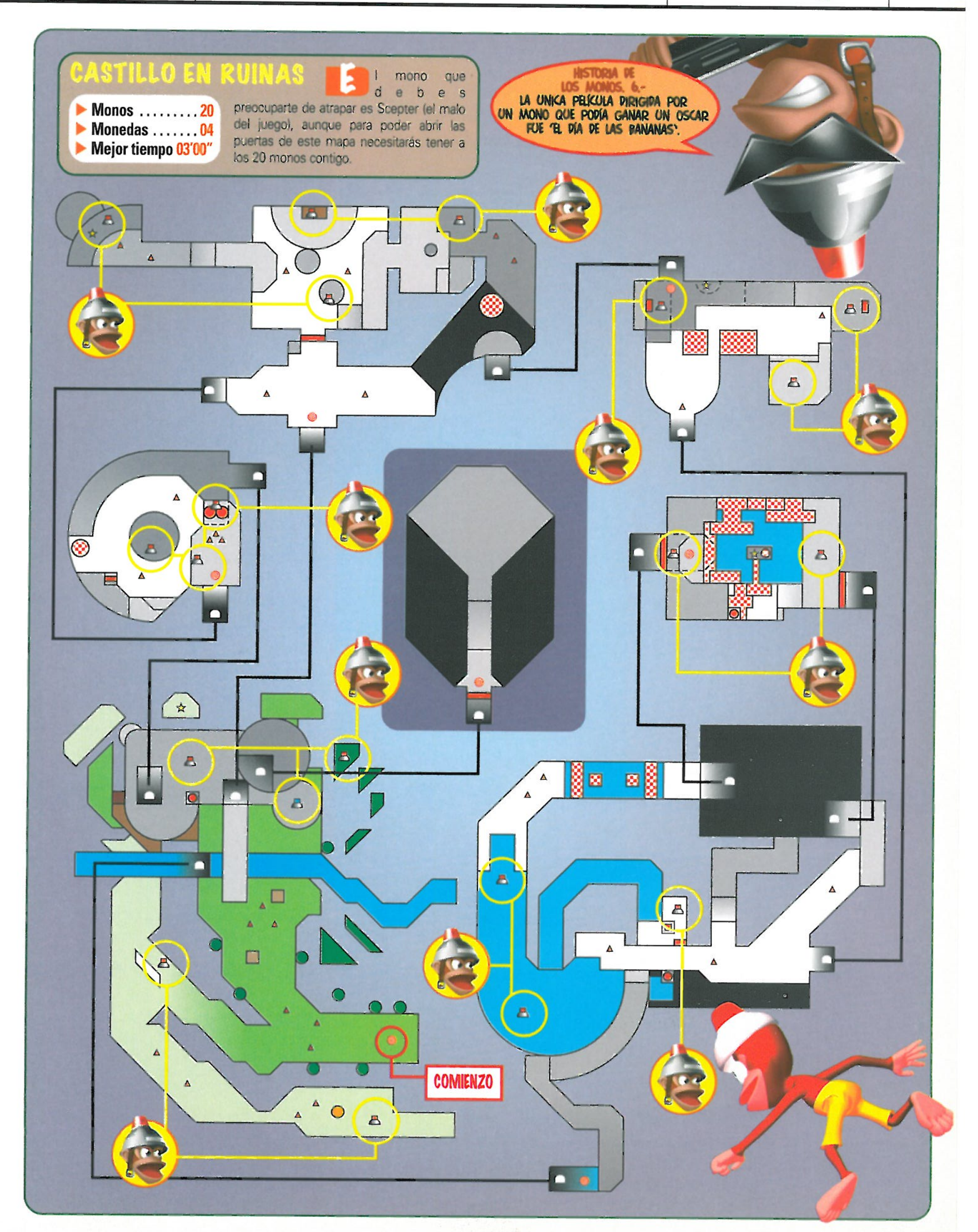


MURO WABI SABI

- Monos 10
- Monedas 03
- Mejor tiempo 03'00"

Uno de los escenarios más grandes, te llevará un buen rato terminarlo. Hay muchas plataformas a las que solo se accede con el Volador, aunque algunas solo tienen triangulos de poco interes.

COMIENZO



CASTILLO EN RUINAS

- Monos 20
- Monedas 04
- Mejor tiempo 03'00"

El mono que debes preocuparte de atrapar es Scepter (el malo del juego), aunque para poder abrir las puertas de este mapa necesitarás tener a los 20 monos contigo.

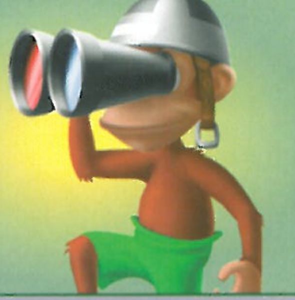
Futuro

Lo has conseguido, por fin podrás enfrentarte cara a cara con Scepter , es una pena que en realidad no sea la última pantalla. La batalla va a ser muy dura - busca el objeto que más daño le haga y ¡buena suerte!

COCHE DE RC

El coche de Radio Control es el mejor objeto de todo el juego. Usalo para meterte en las zonas más complicadas. Con él podrás aturdir a monos y enemigos sin sufrir daño.





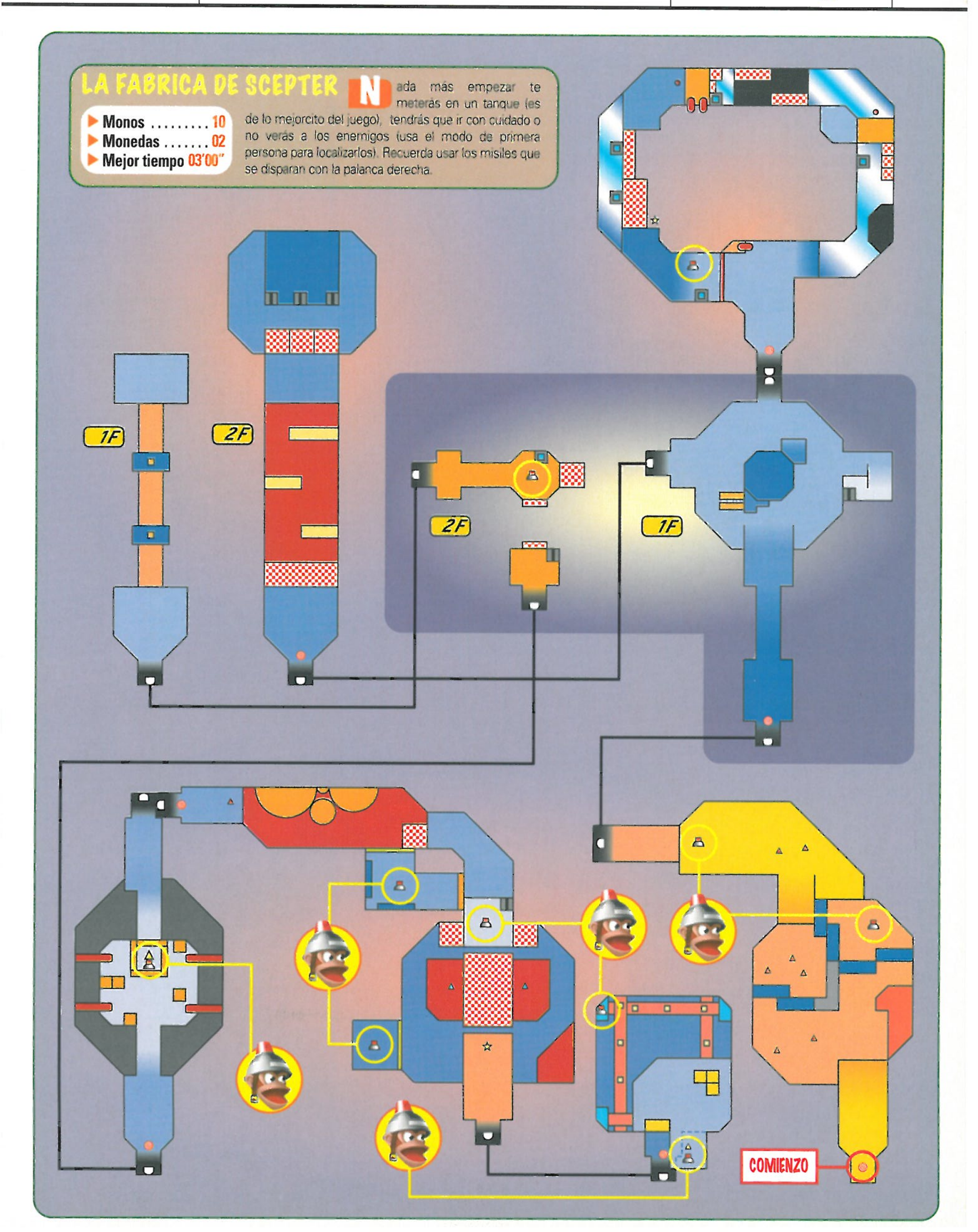
EL PARQUE

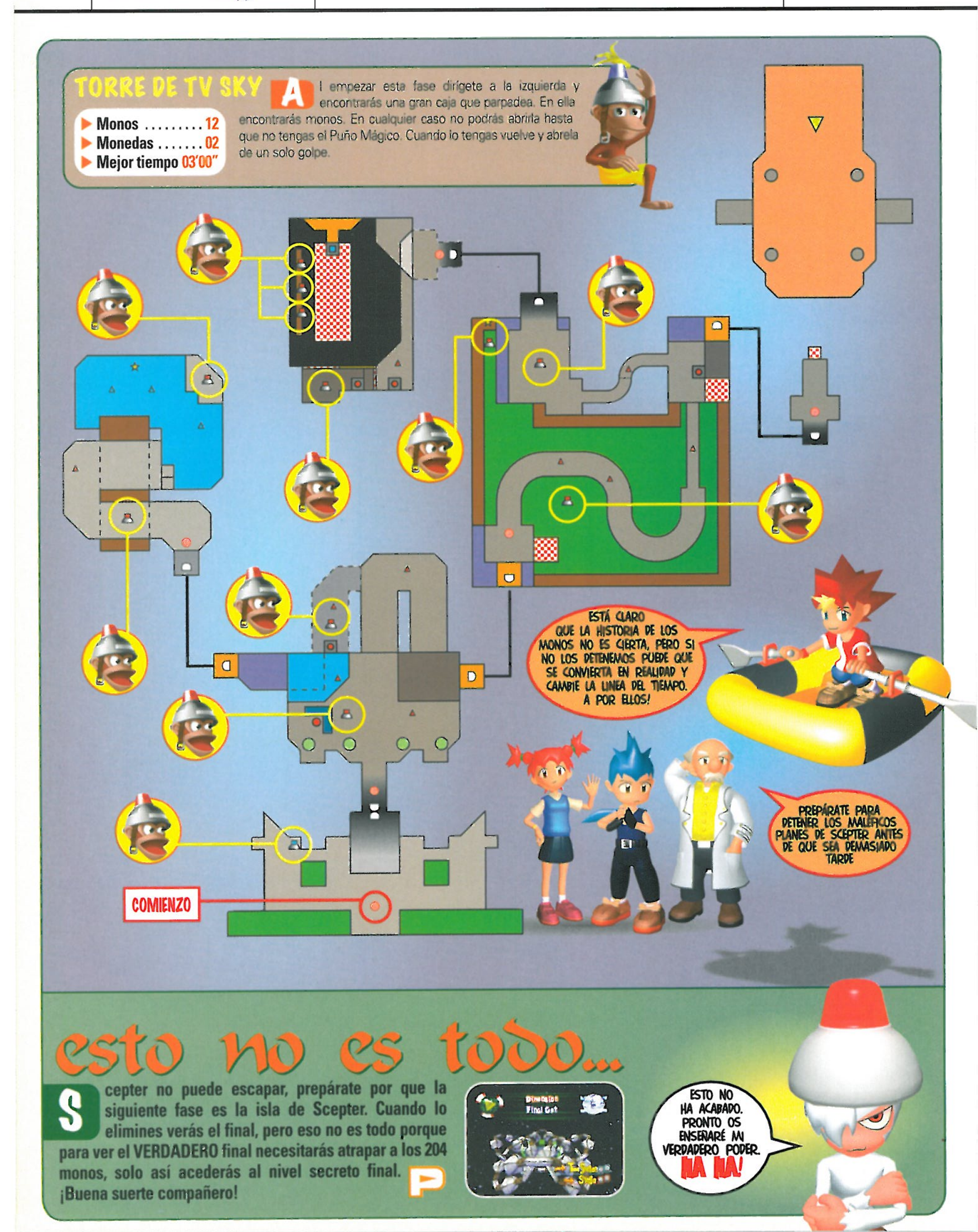
- Monos 13
- Monedas 03
- Mejor tiempo 03'00"

Por fin tendrás en tu poder el mejor objeto del juego, el coche de RC. Prueba el juguete con el primer mono que aparece enfrente tuyo y entenderás como funciona. El mono que está en lo alto solo se le puede atrapar al cruzar todo el nivel.

HISTORIA DE LOS MONOS. 7.- EN LA SECRETA "MONKEY ISLAND" VIVIMOS LIBRES Y SIEMPRE TENEMOS PLATANOS. ¡MIRA! UN MONO DE TRES CABEZAS...

COMIENZO


LA FABRICA DE SCEPTER
Monos 10
Monedas 02
Mejor tiempo 03'00"
Nada más empezar te meterás en un tanque (es de lo mejorcito del juego), tendrás que ir con cuidado o no verás a los enemigos (usa el modo de primera persona para localizarlos). Recuerda usar los misiles que se disparan con la palanca derecha.
1F
2F
2F
1F
COMIENZO



TORRE DE TV SKY

- Monos 12
- Monedas 02
- Mejor tiempo 03'00"

Al empezar esta fase dirígete a la izquierda y encontrarás una gran caja que parpadea. En ella encontrarás monos. En cualquier caso no podrás abrirla hasta que no tengas el Puño Mágico. Cuando lo tengas vuelve y abrela de un solo golpe.

esto no es todo...

Scepter no puede escapar, prepárate por que la siguiente fase es la isla de Scepter. Cuando lo elimines verás el final, pero eso no es todo porque para ver el VERDADERO final necesitarás atrapar a los 204 monos, solo así acederás al nivel secreto final. ¡Buena suerte compañero!

TRUCOS

Gex 3: Deep Cover Gecko



▲ Primero pausa el juego y mantén pulsado L2 para introducir cualquiera de los códigos. Escucharás un sonido de confirmación tras poner cada código.

Si queréis ser unos maestros de la Gex-mania preparaos para los tres mejores códigos del juego. Con el primero de ellos tendréis completo acceso al menú de Debug desde el que podréis cambiar de nivel o activar varias ayudas. El segundo os permitirá ser invencibles ante cualquier enemigo y con el último oiréis las burradas que suelta este pequeño animalito verde.

Para introducir los códigos pausad el juego en cualquier momento y mantened pulsado L2 mientras activáis uno de los tres códigos. Quitar la pausa y veréis los efectos.

Código	Efecto
↑ ○ → ↑ ← → ↓	Menú de Debug (Apretar SELECT tras quitar la pausa y aparecerá)
↓ ↑ ← ← △ → ↓	Invencibilidad activada
↓ → ← ○ ↑ →	Gex habla hasta por los codos (pulsar SELECT tras quitar la pausa y oiréis las tonterías que suelta)



▲ Este menú de Debug es de lo más útil, podréis seleccionar muchas opciones ocultas que de otra manera nunca podríais ver.



ROLLCAGE

LOS MEJORES TIEMPOS

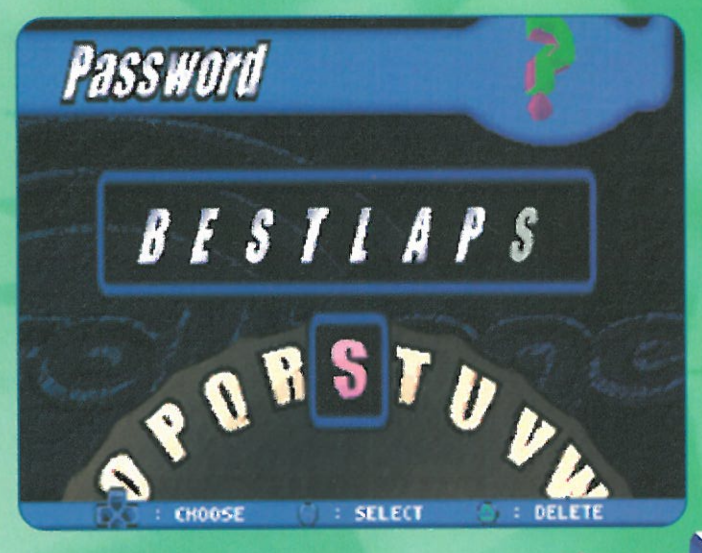
Por fin veréis con vuestros propios ojos los tiempos que son capaces de conseguir los locos de Psygnosis que desarrollaron este juego. Ir al menú de opciones y en la opción de Password introducid la palabra BESTLAPS. Id a la opción de Records y sabréis de que os estamos hablando.

ABSOLUTAMENTE TODO

Este truco es ideal para los despistados que todavía no tienen todos los coches y modos. Entrad al menú de Opciones y seleccionar Password. Introducid MAXCHEAT y vuestro sueño se habrá hecho realidad. Coged el coche de policía y preparaos para mucha marcha.

COCHES CON CLAXON

Pon AIRHORNS como password. Accede a una carrera y al pulsar SELECT oirás el claxon de tu coche, recuerda que cada coche tiene el suyo propio. Ten cuidado, puedes perder el control del coche, sobre todo si lo haces justo al empezar.



Tras poner cualquiera de estas claves recibirás un mensaje diciendo que la clave es incorrecta. No te preocupes, es normal. Pon MAXCHEAT y verás como se han abierto todas las pistas, coches y modos.

Descubre lo rápidos que son los programadores.

TAI-FU

LOS TRUCOS CON PELOS Y SEÑALES

Lamentablemente hay ocasiones en las que cometemos erratas, en esta ocasión sucedió por fiarnos de la beta que teníamos. Pero no os preocupéis aquí tenéis todos y cada uno de los trucos, nada os podrá detener.

TRUCOS QUE AFECTAN A LA PARTIDA

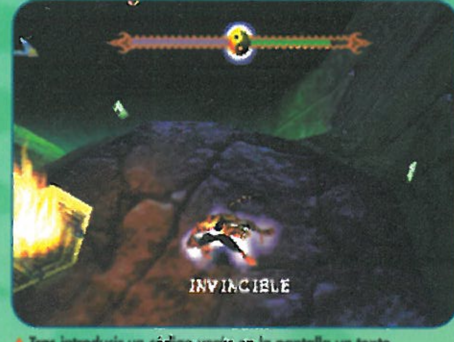
Estos códigos los podréis introducir en cualquier momento de la partida, aunque antes de hacer nada deberéis activar el primero de los trucos, si no los demás no funcionarán.

Código	Efecto
R2 △ R2 △ ○ X □	Activa los trucos
R2 △ R2 ← → □	Chi al máximo
R2 △ R2 ← → ○	Vida al máximo
R2 △ R2 ← → R2	Invencibilidad (Si se te acaba el Chi la perderás, aunque al activarlo la barra se regenerará)
R2 △ R2 ← → ↑	Enemigos el doble de grandes
R2 △ R2 ← → ↓	Enemigos pequeños
R2 △ R2 ← → X	Vidas infinitas (Nueve vidas)
R2 △ R2 ← → △	Aprendes todos los estilos de artes marciales
R2 △ R2 ← → R1	Invisibilidad (Los enemigos no te podrán ver)
R2 △ R2 → ← →	Sangre loca...

TRUCOS DEL MAPA

Para activar estos trucos termina el primer nivel y accederás al mapa general desde el cual podrás activar estos códigos pulsando el primero de esta lista.

Código	Efecto
R2 △ R2 △ ○ ↓ □	Activa los trucos del mapa
R2 △ R2 △ □ ○ ↓ △ ↑ ← → ↓ ↑ L2	Menú de selección de historia y estilo
R2 △ R2 △ ○ □ ↓ △ ↑ → ← ↓ ↑ L1	Selección de nivel
R2 △ R2 △ ↓ □ ○ △ ↑ ↓ ← → ↑ R1	Créditos



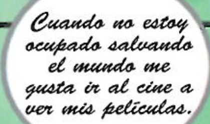
▲ Tras introducir un código verás en la pantalla un texto confirmando que truco está activo.



▲ Si pones los enemigos al doble de su tamaño te será mucho más fácil golpearlos, aunque te costará mucho más huir de ellos.



▲ Para llegar al mapa tienes que, al menos, terminar la primera fase del juego.



SYPHON FILTER

VISOR DE PELÍCULAS OCULTO

Este es un pequeño truco que te permitirá ver todas las escenas de vídeo del juego. Para activarlo tendrás que dirigirte al primer nivel. Ve a la zona que te indicamos en la imagen, a la cual se llega saltando por la ventana abierta que te lleva al callejón donde se encuentra el ascensor. Verás tres puertas justo delante del cine, acércate a una de ellas pausa el juego. Una vez en el menú pon el cursor de selección sobre "Mapa". Pulsa derecha + L2 + R1 + X. Si lo haces correctamente escucharás como Gabe dice "Got it". Al salir del menú aparecerás en una habitación desde la que podrás visionar los vídeos del juego.

▲ El cine está localizado en la parte superior del mapa del primer nivel.



▲ Una vez dentro del cine ponte cómodo, coge una de palomitas y observa la peli.

TRIPE PLAY 2000

MÁS FÁCIL QUE NUNCA

Activa estos trucos si ves que estás perdiendo. Con ellos nadie podrá derrotarte.

Ambos códigos se introducen mientras mantienes pulsado L1 + L2 + R1 + R2. Escucharás un sonido si pulsas correctamente los botones.

Código	Efecto
△ □ △ ○ X □ ← →	Hacer un Home Run
↑ ↓ △ □ △ ○ X □	Hacer un Strike

TOMA EL CONTROL DE LA CÁMARA

Hay muchas vistas por defecto en este juego, pero si lo que deseas es ver las cosas como a ti te gustan toma el control de la cámara con este código.

Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa → ← ↑ ↓ → ←.

Estos son los controles de la cámara.

□ Abajo
△ Arriba
↑ Hacia delante
↓ Atrás
← Izquierda
→ Derecha
R2 + → .... Menos zoom
R2 + ← .... Más zoom
R1 + → .... Gira a la izquierda
R1 + ← .... Gira a la derecha
R1 + ↑ .... Rotar hacia arriba
R1 + ↓ .... Rotar hacia abajo



▲ El código que te permite hacer Strikes tiene que ser introducido cada vez que quieras que el bateador falle.

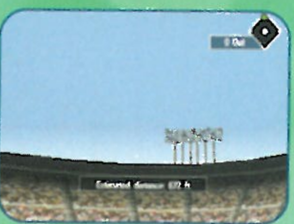
EL EQUIPO EA

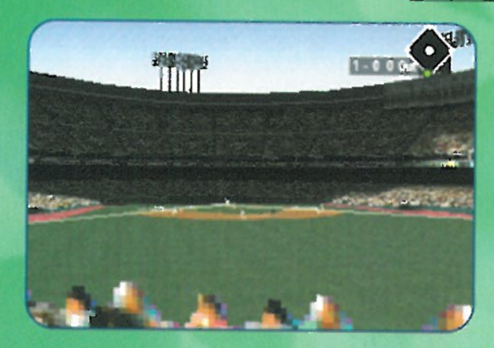
Electronic Arts tiene su pequeño equipo oculto en este fantástico juego de baseball. Lo más curioso no es que sea el mejor equipo de todos, es que los que lo forman son los propios programadores. Si queréis ver sus caretos ir a la pantalla de selección de equipo en el modo un jugador y aprieta → ← → ← → ← → ← → ← →→

Escucharás una voz en ingles si lo introduces correctamente, tras lo cual el equipo aparecerá en pantalla. Si mueves el cursor arriba o abajo este desaparecerá y tendrás que volver a meter el código.

Para usar este equipo en el modo "Home Run Challenge" aprieta L1 + R1 + ↑ durante cinco segundos en la pantalla de selección de equipo de este modo.

▶ Al igual que el otro truco el código que permite hacer Home Runs tiene que introducirse cada vez que quieras hacerlo. De todas formas tendrás que golpear la bola, si fallas, el truco no servirá de nada.





▲ Ahora puedes poner la cámara donde te plazca, incluso podrás saber como se ve el juego siendo un espectador que compra una entrada en las gradas...



▲ Aquí lo tenéis, el mejor equipo de todo el juego, eso sí, formado por empleados de EA.

SPORTS CAR GT

MÁS TRUCOS QUE NUNCA

La verdad es que este es uno de esos títulos que uno no sabe si calificar como malo, aburrido o bueno. Para algunos será fantástico y a otros les parecerá que le falta mucho por recorrer. Por eso te recomendamos que si te llega a aburrir el juego uses estos truquillos. Tendrás acceso completo a todas las pistas, modos y coches. Pero lo más interesante es el código para conseguir dinero, más concretamente 1.500.000 dólares...

Para introducirlos dirígete a la pantalla de título. Tras poner cada código escucharás un sonido.

Código	Efecto
↑ ← ← → ↓ → L1 □	Montones de dinero
↓ ↓ ← → ↑ ← ○ R2	Todas las pistas
↑ → ← → ↓ ↑ L1 R2	Todos los coches





Aquí es donde tienes que poner los trucos.



La pista de París solo es accesible tras terminar la Sesión completa, ahora no tendrás que esperar tanto.



Que tengas todos los coches no significa que tengas "los mejores" coches. Usa el dinero para mejorarlos al máximo.

Need for Speed: Road Challenge

COCHES SECRETOS

Al igual que los anteriores Need for Speed, Road Challenge incluye una serie de vehículos ocultos a los que solo se puede acceder siendo el mejor sobre la pista. Aunque no os preocupéis por que con los códigos que os desvelamos aquí podréis conducir los coches ocultos sin necesidad de ser unos expertos.

Pero no todo es tan fácil, ya que una vez activada cualquiera de estas claves no podréis guardar la partida.

Para introducir las claves tendréis que sustituir vuestro nombre por el del truco que queráis activar.



Si introduces correctamente la clave te aparecerá un mensaje en la pantalla confirmándote que los trucos están activados.

Nombre	Efecto
Hotrod	Recibes el coche Titan Hotrod. Para conseguirlo de forma legítima termina todos los Eventos Especiales con medalla de oro.
Flash	Recibes el coche Phantom. Para conseguirlo de forma legítima termina todos los Torneos con medalla de oro.
Whirly	Obtendrás el Helicóptero. Solo se puede usar en el modo Prueba de tiempo. Para conseguirlo de forma legítima haz tres rondas atrapando a los diez coches antes de que se te acabe el tiempo.



El helicóptero se maneja igual que un coche. Úsalo en la pista de Kindiak Park y saluda al tren...

TRUCO DE SUPERACELERACIÓN

Este es uno de nuestros preferidos. Con él podrás ganar con un Z3 a un Mercedes CLK sin ningún problema. Para activarlo mantén pulsado ↑ + △ + X justo cuando aparezca la pantalla de carga de la pista que hayas elegido. No los sueltes hasta que haya terminado de cargar.

La única forma de comprobar que está activado es probando el efecto de la bocina mientras conduces, si todo va bien verás como tu coche acelera como si de un cohete se tratase, no tendrás ningún rival. Y si quieres pasarlo bien prueba hacer el truco contra un amigo dejando que elija su mejor coche, tu pilla un Z3 "normalito" y ya verás que caras pone cuando lo adelantes. Otro truquillo, de nuestra cosecha, es que en vez de usar la flecha arriba para activar la bocina practiques con el botón L3 (palanca analógica apretada) pues hace el mismo efecto. Recuerda desactivar los efectos de sonido si no quieres acabar sordo de tanto pito.

MODO PESADO

Con este truco tu coche se volverá extremadamente pesado. Esto te será de mucha utilidad ya que al golpear a otro coche este saldrá despedido por la fuerza del impacto. Accede a un modo de carreras, elige una pista y cuando hayas seleccionado el coche presionando START aprieta y mantén pulsado ↑ + □ + ○ mientras la pista se carga.

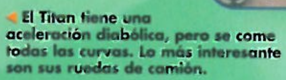
DINERO FÁCIL

Mas que un truco es un poco de ingenio. Gana algo de dinero y compra un coche (recuerda tener dos coches o 20.000 en reserva). Copia tu personaje a otra tarjeta de memoria. Accede al modo High Stakes (modo dos jugadores) y lucha contra ti mismo. Cuando haya empezado la carrera haz que el segundo jugador abandone y habrás ganado tu propio coche. De esta manera conseguirás tus propios coches, los cuales podrás vender para volver a repetir todo esto. Poco a poco (lleva su tiempo) conseguirás los mejores vehículos de NFS. ¿Estás preparado para comprar tu primer Mercedes CLK?

CONDUCTOR BORRACHO

Los creadores de NFS no se olvidaron de los problemas que trae conducir borracho y han incluido un modo en el que nos podremos hacer una idea de lo que se siente conduciendo con un par de copas de más. Para activarlo mantén pulsado ↑ + R1 + L2 mientras la pista se carga (sirve para cualquier modo o pista). Verás que el código está activado al observar el curioso efecto de Motion Blur.

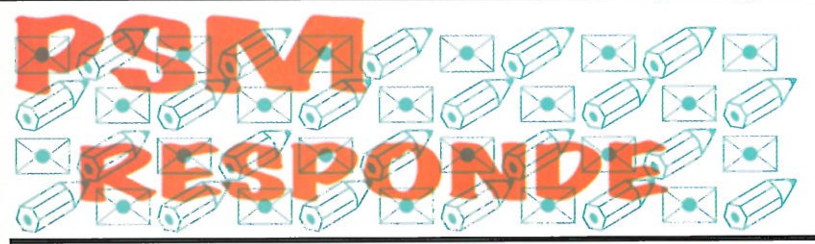




El Titan tiene una aceleración diabólica, pero se come todas las curvas. Lo más interesante son sus ruedas de camión.



Aquí tenéis un ejemplo de como no debéis conducir. Si conseguís ganar en este modo o estáis locos o sois unos ases del volante, buena suerte.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 1. Madrid.

Tío Alberto y Tío Sebas.

Las dudas de un PSX-Man
Jose Carlos Solis (Cadiz)

Hola Amigos de PSM, tengo una PlayStation y unas preguntas:

Perfecto, tienes los dos elementos necesarios para que te publiquemos la carta. A ver que preguntas tienes que con el calor se nos reblandece el cerebro y no podemos pensar con claridad. ¿No tendrás por ahí un par de hielos no?

¿Saldrá alguna vez Tekken 4? Si es así ¿Cuando será?

Tanto si te decimos que si como si te decimos que no, te estaríamos mintiendo. Pero lo que sí te podemos adelantar es que (como habrás visto en la sección Monitor de este número) va a salir a la calle una nueva recreativa llamada Tekken Tag Tournament en la que podremos jugar con nuevos personajes de la serie Tekken, aunque eso sí, no será un Tekken 4.

Por lo que tenemos entendido no habrá un "Tekken 4" hasta que no salga la fabulosa, sorprendente y alucinante PlayStation 2. Aunque, si especulamos un poco y teniendo en cuenta los acontecimientos actuales, es bastante probable que también salga para Dremcast, sobretodo si pensamos que Namco ya ha realizado su Soul Calibur para esta consola. Lo que está claro es que habrá que esperar...



LAS AVENTURAS







¿Hay algún juego que nos sea Tomb Raider y que la protagonista sea una chica?

Si te refieres a algún juego del estilo de Tomb Raider, pues realmente no, lo más próximo que tenemos (a meses vista) es Drakkan de Psygnosis que será una mezcla de lucha en tercera persona con elementos de aventura y rol, o el recién anunciado Mortal Kombat: Special Forces en el que podremos manejar a la impresionante y fantástica Sonya (que es muy capaz de dejar a Lara por los suelos en lo que a fuerza y atributos físicos se refiere), todo ello sin olvidar al cachas Jax (así el público femenino también tendrá su héroe de acción).

¿Por qué se escribe PSX (PlayStation) en vez de solo PS?

Lo que sucede es que al principio (Long time ago, como sale en el texto al principio de Star Wars) la PlayStation era conocida por PSX debido a que ese era el nombre con el que salió al mercado. Actualmente la gente la conoce por los dos nombres, PSX o PlayStation, mientras sea gris, pequeñita y de Sony da lo mismo como la llames).

¿Estaréis de vacaciones de verano o seguiréis con la revista?

Hombre, la verdad es que no se nos ocurre nada mejor que estar días y días jugando con los títulos que van a salir a lo largo de lo que queda de año, pero sí, seguramente unos días sí. Aunque no os preocupéis porque tendréis vuestro número de Septiembre listo y calentito (sobretodo por el calor que hará) en las tiendas.

La conversación que hay al final de Metal Gear Solid ¿Significa que habrá un segundo Metal Gear?



DE NIMÚE







Hombre, teniendo en cuenta que en realidad este Metal Gear Solid es la tercera parte de una saga que empezó hace ya años en la fantástica MSX, pues sí, seguramente haya una cuarta, quinta y sexta parte, de hecho aquí en PSM rezamos día a día por que salga otro Metal Gear Solid, de momento sabermos que saldrá un Metal Gear VR Missions que es un desarrollo del modo entrenamiento. Por cierto molaría una película en la que pudieramos oir eso de "Hola pequeña, soy Solid, Solid Snake..."

Ya me he pasado Metal Gear cuatro veces ¿si sigo me darán más cosas? (tengo la munición infinita, el camuflaje óptico y el esmoquin)

Pues no, pero el nuevo reto que te podrías plantear es el de conseguir el mayor rango, el de Big Boss. Para ello tendrás que jugar matando a menos de 25 personas, sin continuar y salvando como mucho una vez. Ah, y no te olvides, tampoco podrás usar los Rations para curarte. Aunque, claro se me olvidaba lo más importante, deberás terminar el juego en dos horas y media y no podrás usar ninguno de los objetos especiales que te han dado. Chungo ¿eh?.

¿Me aconsejáis Bloody Roar 2 o Darkstalkers 3?

Para empezar, si te gustan los dos géneros (lucha cuerpo a cuerpo en 2D y en 3D) tendrías que alquilártelos y probarlos tu mismo (que es siempre una buena forma de no comprarse un juego que no te gusta). En nuestra opinión Bloody Roar 2 es bastante más entretenido y salvaje que Darkstalkers. Ofrece mucha más libertad de movimientos y los combos son de locura, pero tendrás que elegir tu ya que como bien sabes, sobre gustos...

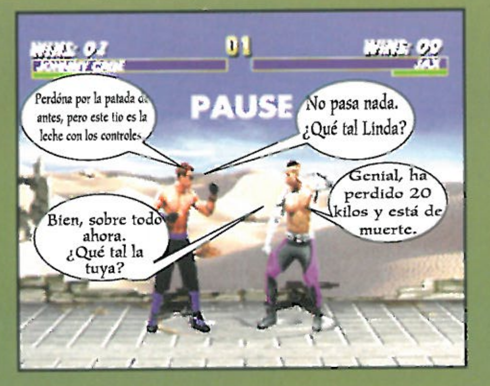
¿Me compro FFVII o espero a FFVIII?

Pues píllate Final Fantasy 7 que está en Platinum y ahorra para el Final Fantasy VIII. Te decimos esto por que ambos juegos son muy buenos y a pesar de llamarse Final Fantasy, la historia, argumento, desarrollo y forma de juego, es diferente. Por cierto, y esto como nota, no pienses que la Demo que trae la versión Platinum de FFVII de FFVIII es jugable, solo se

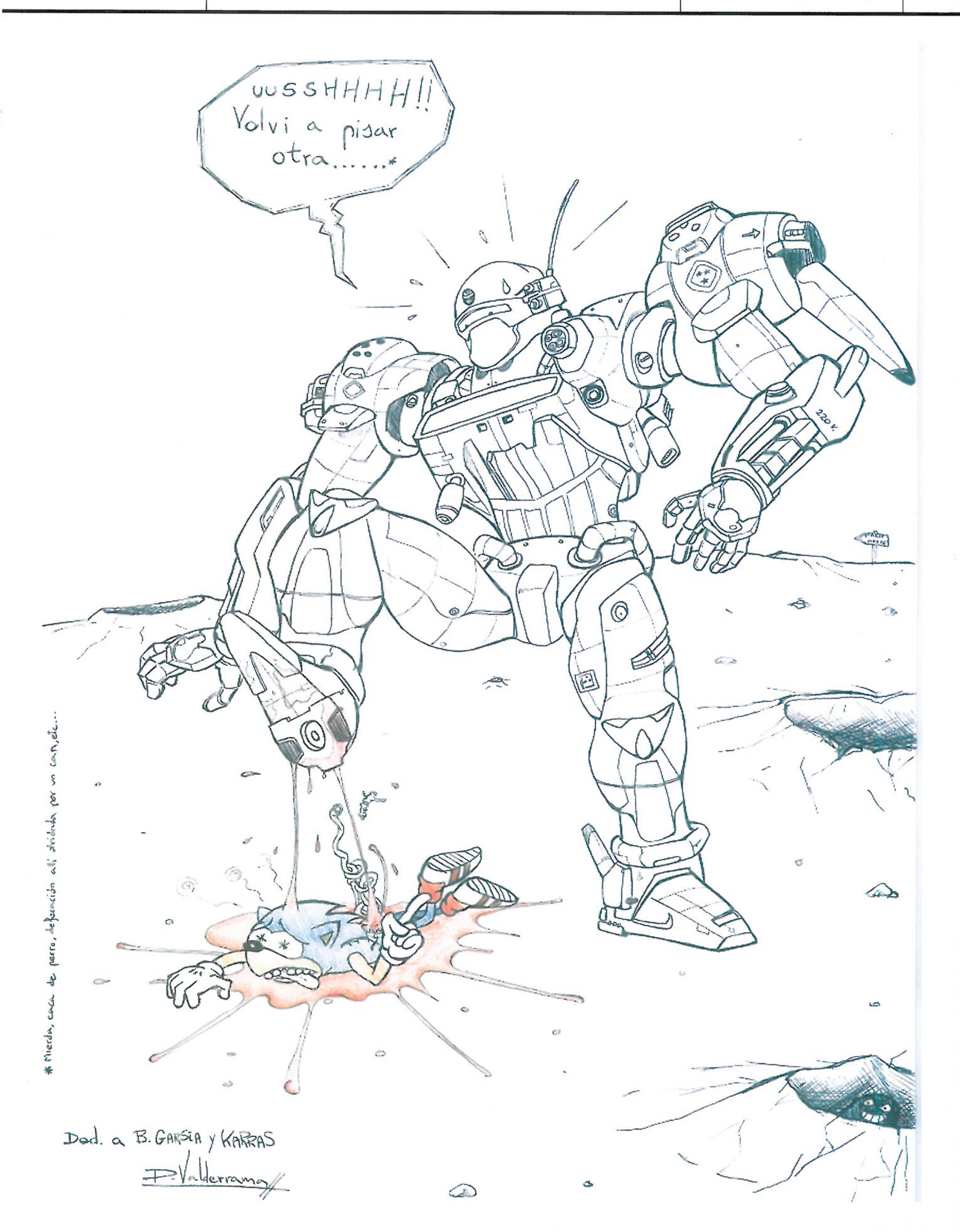


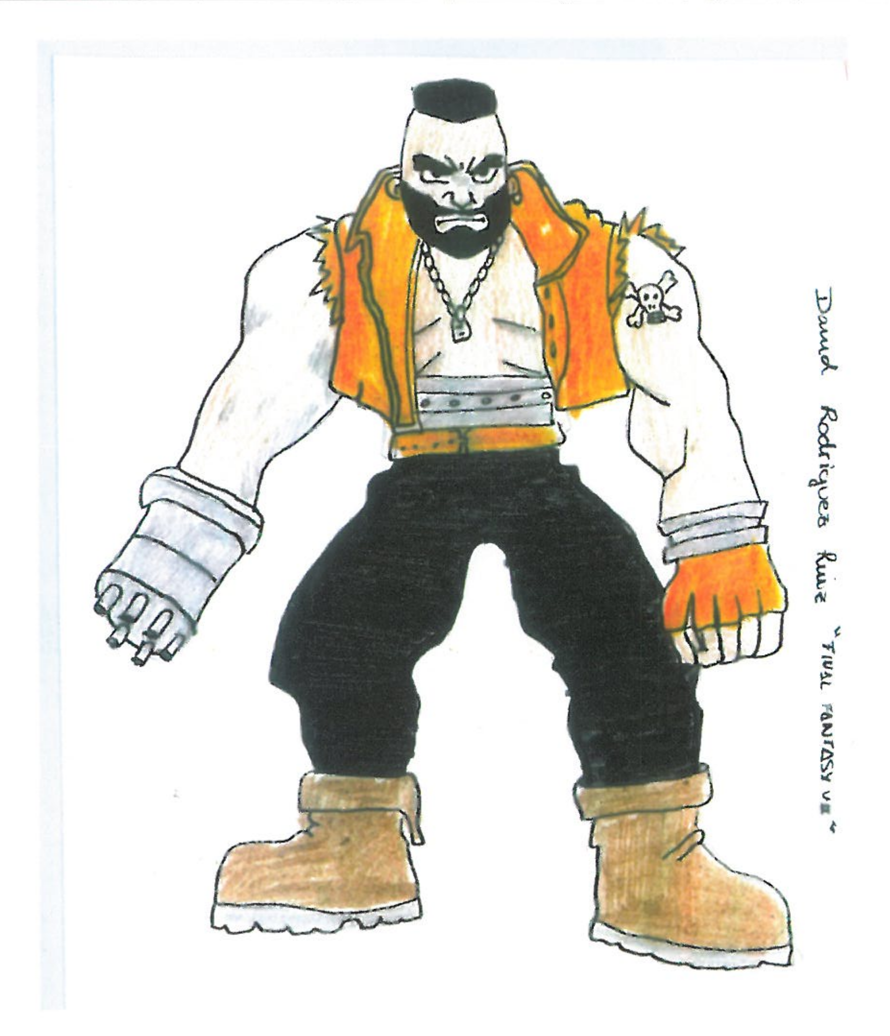
"Lo que los ojos no ven..."








UUSSHHHHH!!
Volvi a pisar
otra.......*
220 V.
* Mierda, caca de perro, defecación ali olvidada por un can, etc...
Ded. a B. GARSIA y KARRAS
D. Valderrama



trata de dos videos poco importantes que no dicen nada del juego. En resumen, tanto Final Fantasy VII como el VIII son increíbles.

TITULO: Un verano de dudas
Jorge Luis Lovaco Hernandez
Majadahonda (Madrid)

Saludos a la redacción de PSM, tengo 15 años y me gustaría que me respondierais a unas preguntas:

Of course tio (que en Apaño significa Por supuesto tio). ¿Si no para que están los colegas?

Si me comprase una PocketStation en Estados Unidos ¿sería 100% compatible con mi consola, o tendría algún problema de formatos o alguna cosa rara de esas?.

Según lo que tenemos entendido el PocketStation es un periférico que no tiene ninguna limitación "de paises" y que en teoría funcionará con los juegos Pal que tengan soporte para el. Pero el problema que vas a tener no es ese, el problema real es que ni siquiera los Japoneses pueden adquirir el suyo, de hecho el tio Sebastián ha estado en Japón el pasado mes y en todas las tiendas de Akihabara le decían lo mismo cuando preguntaba por una PocketStation, era algo así como "Sold out". Si te haces con uno te puedes sentir muy afortunado.

¿Podéis confirmarme si FFVIII será "anti-chip"?. Lo digo más que nada para fastidiar y dar envidia a casi todos mis amigos por no hacerme caso y hacer el tonto poniéndole el chip.

El tema de la detección del chip se aplica básicamente a los juegos Japoneses, ya que es allí desde donde se importan la mayoría de juegos. Lo que no es probable es que esta medida se aplique en Europa ya que por el momento no ha habido ningún caso, pero lo que está claro es que si lo hacen estarían en su legítimo derecho.

Una última pregunta, un juego de recreativa llamado "Metal Slug" ¿está o estará para PlayStation?. Lo veo un poco difícil porque es de Neo Geo, pero es que en Internet pone lo contrario, aunque no me fio...

Efectivamente, Metal Slug (la primera parte) salió para PlayStation hace ya mucho tiempo (un par de años mínimo). Para conseguirlo te recomendamos que busques en las tiendas que tienen títulos antiguos ya que es un juego viejo. Lo que estaría genial es que hicieran el Metal Slug 2 o el Metal Slug X para PlayStation pues son buenísimos. De lo mejor en juegos 2D que se ha visto .

Karma, un joven Jedi

Hola amigos de PSM, me llamo "Karma" y soy un joven jedi que ama el lado oscuro de la fuerza (esto sale en Star Wars). Esta carta solo tiene una intención, conseguir respuestas.

Entre otras cosas, me gustan mucho los mangas (supongo que lo habíais deducido por el dibujo, pero no he pintado por tiempo) y no acabo de entender, porqué a los occidentales nos censuran de esta forma.

¿Cómo puede ser que nunca (yo guerrero jedi de las consolas) haya podido probar un juego de ligar o parecidos?

¿Es que no tengo derecho a jugar a juegos de simulación de tren? O de poder salir a pescar virtualmente, ¿cómo pueden (ni diré quien) saber si un producto funcionará en un mercado sin antes probarlo?.

Después de este fagote de preguntas os dejo, y recordar, el guerrero jedi nunca decepciona a sus discipulos (que prodríamos traducir como Karma, seguirá enviando dubujos, pintados si puede ser e intentaré superarme mes a mes). Venga adios y hasta otra. Que la fuerza os acompañe.

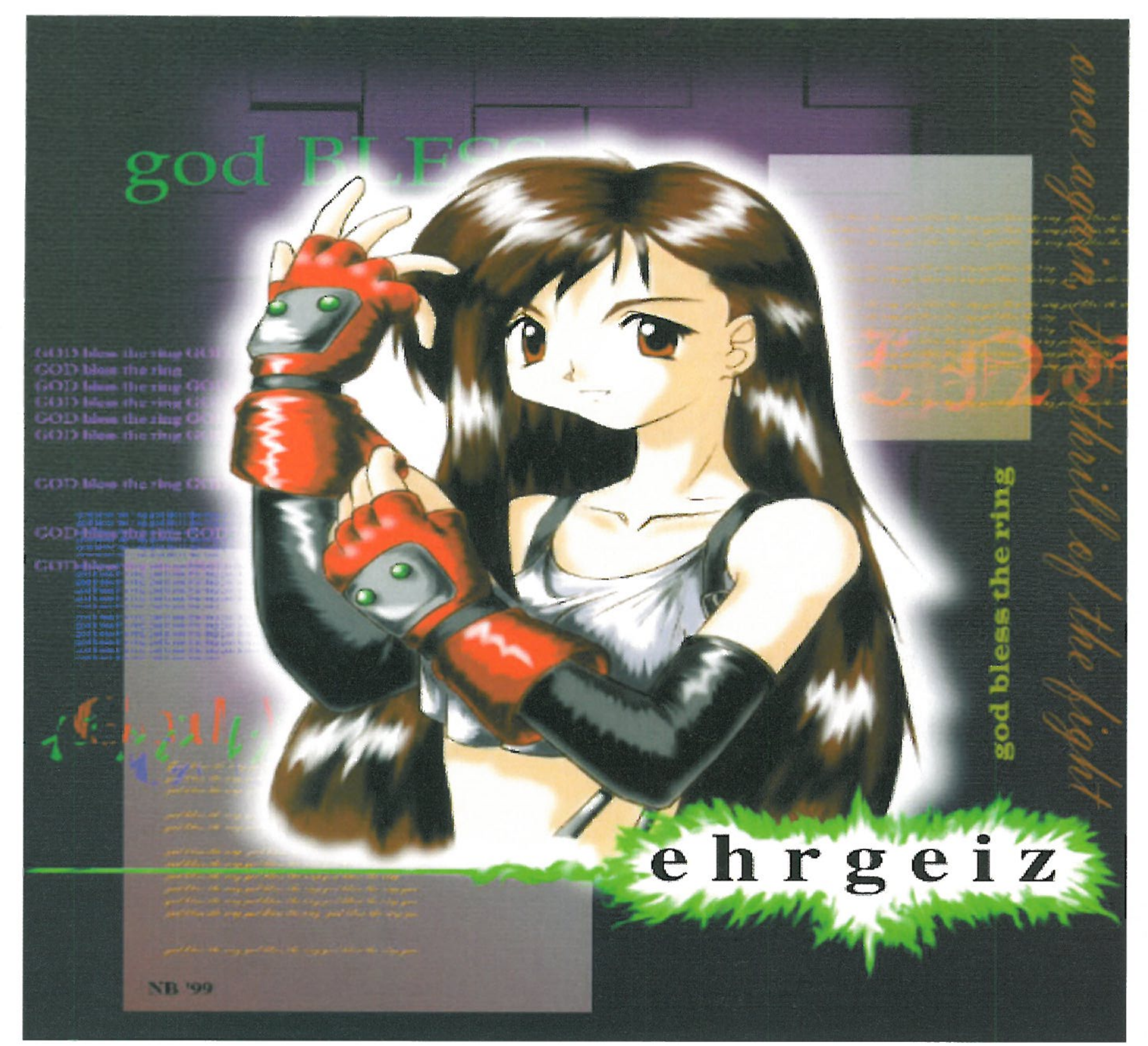
Comprendemos tu malestar joven Jedi (jeje, esto suena como si fueras el pequeño Saltamontes de Kung-fu). A los occidentales nos censuran los estudios estadísticos y los grandes estudiosos del "marketing" que hacen tablas y tablas para saber si un producto va a tener éxito o no. Pero eso no es todo, pues el mayor problema para que salgan el tipo de juegos que nos mencionas es que para muchos los juegos de PlayStation siguen siendo "para niños", mientras que en Japón la mentalidad es ligeramente diferente. Las tiendas de juegos en Akibahara suelen tener unas seis plantas en las que encuentras juegos de Play, de Dreamcast, Nintendo, Saturn y un par de plantas para los juegos de PC o Mac y una última planta (que suele estar en la planta baja) en la que hay material adulto para dar y tomar. En estas tiendas encuentras desde gente joven hasta adultos y nadie se ríe de ellos cuando compra material "subido de tono". Al contrario, aquí la mentalidad es diferente y todo lo que sea "moralmente incorrecto" debe ser tachado, censurado y eliminado para hacer que la sociedad está "a salvo". Lo que no entienden es que el problema no son los juegos, ni el material subido de tono ni nada parecido, todo es un problema de educación y concienciación en el que lo más importante sea el respeto a la intimidad de los demás. Con todo esto esperamos que tengas una mejor idea de los porques . La realidad es bastante cruda joven Jedi.

Bucaneros de agua dulce
Roberto Aguilar
Madrid

Saludos, compañeros de ideas y consola:

Me gustaría dar mi opinión sobre el tema de la piratería:

Infectado hasta el pad está este gran parque de diversión, infectado de la ilegalidad y la irresponsabilidad, porque eso a que vosotros llamáis videojuegos, eso tan preciado que reposa en un



rincón de tu sala, tu habitación, eso que absorbe algo de tú valioso tiempo, o mucho quizás, eso que tu tal vez aprecias tanto, o no tanto, eso que deseas nada más acabar las clases o el trabajo, eso que reserva unas neuronas las 24 horas de día, eso tiene una base, una base afectada por la infección, una base que está siendo comida por vosotros, los piratas y los usuarios de los mismos, porque la base está formada por dinero, y ello está siendo devorado por vuestra sed ahorradora. Tal vez solo queráis ahorrar unas pelas, pero vuestro ahorro lo pagamos el resto de los usuarios no contribuyentes de la piratería, lo pagan los desarrolladores, grafistas, técnicos de sonido, etc. que cuentan con menor presupuesto, y no pueden hacer un bombazo, lo pagan las compañías, el sector, los trabajadores, hasta los limpiadores de la fachada de un edificio de Core, Eidos, EA, Namco, etc. ellos pagan vuestro suicidio, porque os estáis cargando un mundo entero, un sector que forma parte de todas nuestras mentes, un mundo de ilusiones y diversión, porque debéis ser conscientes de que os estáis cargando mi mundo, nuestro mundo, y, tal vez, no sepáis, que también deterioráis una serie de profesionales, seguro que muchos de vosotros soñais con poder hacer los monstruos de un Final Fantasy, o desarrollar una zona de un Metal Gear, y aun mejor, cobrar por ello, si bien una profesión siempre es dura y difícil, trabajar en algo que te gusta, siempre es un alivio. Imaginad, tal vez el juego venda muchas copias, tal vez reciba premios, y el mundo os quiera por crear, o ayudar a crearlo, desde el guionista, hasta el traductor, desde el cabeza de la compañía, hasta el último de la fila, seguro que a muchos de vosotros os gustaría, y es que tal vez muchos pensáis que os estáis jugando la integridad de la consola, pero os estáis cargando al mismo tiempo aquello por lo que reserváis algunos minutos u horas, os estáis cargando la profesión que seguro que a muichos de nosotros nos gustaría ser. Las trampas deshacen la ley, que quieras o no, te va a acabar perjudicando.

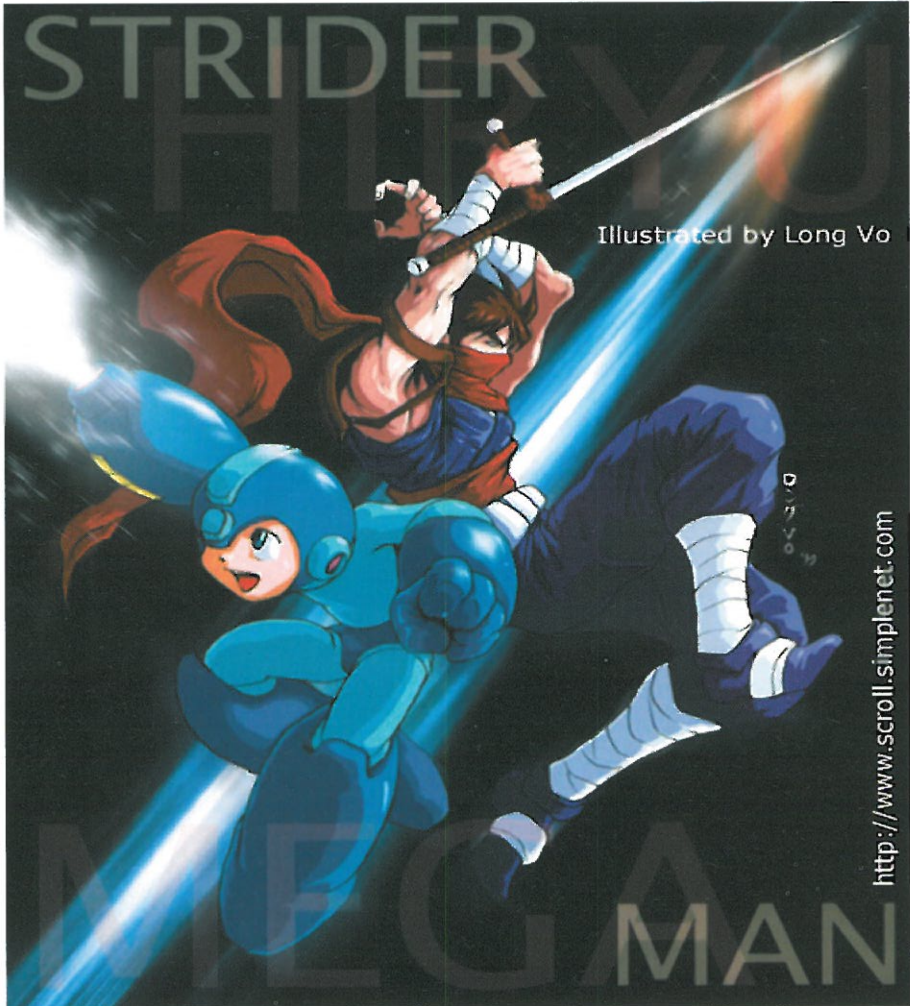
Shake Shander

Riki Mar-psx
Ricardo Ferri Saez
Palma de Mallorca

Hola, ante todo deseo felicitaros por la genial revista que hacéis mes a mes, no me pierdo ninguna desde ya más de un año. Me llamo Riki tengo 27 años y soy un feliz usuario de PSX y espero que podáis darme buenas noticias acerca de mis preguntas, ahí van:

A ver si es verdad y podemos darte las respuestas que esperas.

¿Qué podéis decirme de una "secuela" del 3D



de Capcom, Street Fighter EX Plus Alpha? Se que hay una, pero solo eso, ¿saldrá pronto?

En efecto, hay una continuación pero por el momento solo está disponible en recreativa y por el momento Capcom no ha hecho ningún anuncio confirmando una posible conversión para PlayStation. Si lo que estabas esperando es que saliera este año, no, seguramente este año no esté disponible.

Me he comprado una revista francesa en la que sale un "play test" de un juego llamado Evil Zone. Es un Beat'em'up con una pinta alucinante. ¿Sabéis algo? ¿Para cuando? La revista cuenta que supera en jugabilidad al más pintado Street Fighter.

El Tio Sebas lo vio en una sala recreativa de Japón, más concretamente en la que está en la estación principal de Kyoto, y si, la gente estaba como loca echando partida tras partida. Los gráficos están muy bien conseguidos y parece que las magias se lanzan de una manera muy extraña, tanto que el tio Sebas no lo terminó de pillar. Lo que no sabemos es cuando va a estar disponible, no hemos tenido ninguna noticia de las distribuidoras de España, pero seguro que termina saliendo.

¿Algún detalle o información acerca de "Tekken Tag Tournament"?

Por supuesto tio, ve a la sección Monitor y lo verás en primera página, al lado de las primeras imágenes de lo que puede ser Final Fantasy IX.

¿Hay algún "Work in progress" de Metal Gear II? (No el MGS Integral)

Hombre, para PlayStation seguramente no. Pero por lo visto, y según los rumores que hemos oido, es posible que esté en preparación un Metal Gear II pero para PlayStation 2 (eso puede ser la leche), aunque como bien debéis saber la programación para una nueva plataforma siempre supone que los desarrolladores tienen que crear los "engines" para hacer sus juegos. Con lo cual, y en resumidas cuentas, no esperéis un Metal Gear II hasta bien entrado el próximo año. En cualquier caso habrá que esperar al TGS de este verano, un TGS en el que Sony mostrará la PlayStation 2 al público Nipón...

Fantasy-mania
Dany Tordera Salvador
Valencia

Hola a todos los de la PSM, primero deciros que me gusta mucho vuestra revista sobre todo por como puntuais. Sin más dilación empezaré con mis preguntas:

Si señor, así nos gusta, un poco de peloteo a diestro y siniestro y un poco de preguntas. Bravo, bravo.

¿Cuáles van a ser los próximos lanzamientos de juegos platinum?

Pues la verdad es que por lo que sabemos de los planes de lanzamiento de Sony tienen todos los meses hasta Octubre si ningún otro título en Platinum, ya que hace poco han sacado los dos pedazo de juegos Gran Turismo y Final Fantasy 7 en esta clase. Con respecto a las demás compañías no tenemos ninguna información al respecto.

En el FFVII, ¿cómo puedo conseguir las armas últimas de Cloud y de Red XII?. La de Cloud, me han dicho que luchando contra arma, pero ya lo he hecho y no la he conseguido.

Es cierto, para conseguir el arma último de Cloud tienes que derrotar a Arma Final. Que para más señas, es azul, vuela y al principio (tras haber huido del pueblo que destruye) se esconde en una zona del mapa (por el centro) que tiene una gran cascada en forma de gran crater inundado. Persíguela y tras tres o cuatro combates tendrás la oportunidad de eliminarla definiticavamente tras lo cual obtendrás la tan apreciada Arma Final de Cloud. La de Red XII... prueba visitar el pueblo de Red XII (Nanaki para los amigos) de vez en cuando.

¿Para que sirve y cómo se utiliza la materia gesticular?

Sirve para que uno de tus compañeros repita exactamente los mismos movimientos que tu.



Su utilidad solo es aplicable a la hora de lanzar grandes invocaciones y magias pues si tienes Materia Caballeros de la Mesa Redoda y usas gesticular, este otro personaje lanzará ese ataque sin tener la materia en su inventario. Mola, ¿eh?.

Estaría bien que volvieseis a sacar un poster como hicisteis en el número anterior con dos portadas de PSM, lo digo porque la portada de la 5 me mola un montón.

Normal tío, a todo el mundo le molan nuestras portadas. Animo, cuantos más las pidáis más posibilidades hay de que las pongamos mes a mes, aquí, más o menos, mandáis vosotros.

Por cierto, decidle a Nimúe que en los comics haga la letra más clara porque no entiendo ni la mitad.

Je, je, venga, apúntate al club...



Lo único en esta vida

Hola, que os contáis por ahí, bueno yo soy un chaval de 16 "tacos" que se interesa por las chicas, los estudios y la PlayStation y que no hay un mes en el que no me compre vuestra revista. Ahí van mis preguntas:

Chicas, PlayStation, Estudios, ... Ah, pero hay ¿algo más en la vida?.

Si he quedado fascinado por el modo de juego del fabuloso FFVII, ¿me decepcionará el del FFVIII?, me han comentado que varía un poco.

La verdad es que si es diferente. Pero las dificutades de tener que "robar" los hechizos se ven subsanadas por las grandes ventajas que trae el que esto sea así. Por ejemplo, cuantos más hechizos robes, más posibilidades tienes que "unirlos" a las habilidades que te potencian, mediante los G.F., para obtener más vida, fuerza, etc. De esta forma, cuando más fuerte sea el hechizo más ganas de robarlo tendrás y en más peleas te meterás para conseguirlos. Los mejores son los de nivel tres o los de resucitar; son difíciles de robar ya que los poseen unas sombras con mucha protección mágica...



Aunque ya sé que no os gusta la saga Street Fighter, podríais decirme cual es mejor (desde vuestro punto de vista). Street Fighter Alpha 3 o Marvel Super Heroes VS Street Fighter.

Hombre, al tío Sebastián le gustan bastante. Y para serte sinceros, siendo objetivos al 100%, Street Fighter Alpha 3 ofrece muchos más modos de juego, mayor calidad gráfica y unos tiempos de carga salvajes. Es mucho mejor si los ponemos uno frente al otro, aunque para los amantes de Spider Man y de La Masa MSH vs SF es la mejor opción.

Ya tengo FFVII, Gran Turismo y Crash Bandicoot 3 (buenos juegos) ¿qué otro juego me recomendáis para completar mi colección sin que "pierda prestigio"?

Hombre, hay várias títulos MUY buenos en estos días. Para empezar, Driver, VRally 2, Omega Boost, Siphon Filter, Legacy of Kain: Soul Reaver, Silent Hill o el fabuloso (pero no nuevo) Metal Gear Solid. Cualquiera de estos títulos es una compra 100% PSM.

¿En el FFVII, hay algún truco para derrotar al Arma de Gold Saucer, y a la submarina?

No hay trucos pero si estratégias. Prueba teniendo a Cloud con un par de materias de PG subidas de nivel, más la materia gesticular y la materia Caballeros de la Mesa Redonda. Y de paso, si te atreves, consigue la materia Final en el Gold Soucer y únela a la de Phoenix. De esta manera si mueren los personajes el hechizo hará que vuelvan ¡¡¡AL ATAQUERRRR!!! Buena suerte.



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

❑ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
❑ **Tarjeta de crédito**
❑ **VISA** (16 dígitos) ❑ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (escepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

..................., **a** .... **de** .... **de 199...**
(Provincia) (Fecha) (Mes)





a PSM y participa en el sorteo de 10 juegos
Darkstalkers 3 de Virgin

Consigue uno de estos 10 juegos, y prepárate para participar en los combates más originales de la Playstation









¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

Alundra 7



Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams



Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III



Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II



Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos) 6

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo

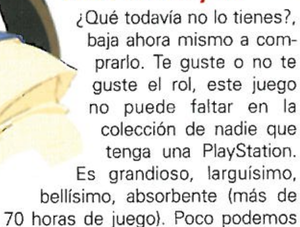


Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos.

El quinto Elemento



Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.



Final Fantasy VII 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Granstream Saga 6

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

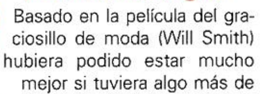
Hard Edge 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

Legacy of Kain



Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.



Men in Black (Hombres de Negro) 3

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

Metal Gear Solid 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Nightmare Creatures



Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

ODT 4

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tenchu 8



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida

de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Resident Evil 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Direc-tors Cut 9,5

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

Tomb Raider 9

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

Beat'em up (o juegos de lucha)

Bloodlines 6

Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Bushido Blade



El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Cardinal Sin 6

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

Dead or Alive 9.5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout



Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Figting Force



¿Os acordáis del clásico Double Dragon de las recreativas en el que teníais que ir peleando contra cientos de enemigos iguales en scroll lateral?, pues esto es lo mismo pero en 3D, ni más ni menos. Eso si, con efectos de explosiones a todo color y con unos gráficos decentes. Un perfecto Double Dragon llevado a las 3D.

Kensei: Sacred Fist



Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes



Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Mortal Kombat Trilogy



Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Mortal Kombat IV



Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force



Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi 8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2 5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2.



Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX 7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken 7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2 9,5

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3 9

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War 5

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1 6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools 7

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Victory Boxing 2 7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter 5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing 7

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos





jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally  9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Destruction Derby (Platinum) 6

Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum)  6

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum) 9

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Formula 1 (Platinum) 9,5

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97 9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.



Fórmula 1 98 — 5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer — 6

El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo — 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto — 5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3 — 7

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde de mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum) — 8

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2 — 9

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Nascar 99 

Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

Need for Speed III — 8

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing — 6

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4 — 9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum) — 5

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum) — 6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer

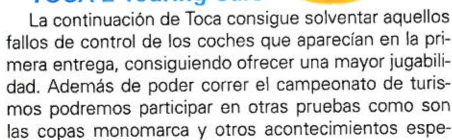

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta. Totalmente recomendable.

Road Rash 3D


Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

Toca Touring Cars (Platinum)

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars


La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.



Test Drive 5


Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum)


Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

Wipeout (Platinum)


Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

Deportivos

Actua Golf 3

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)



Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2

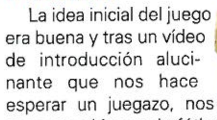

Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3


La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis


El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)


La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders

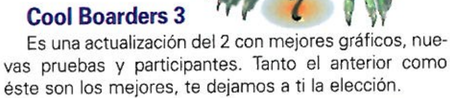

Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2


Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.



Copa del Mundo Francia 98


Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales

aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf 9

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial. 8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

International Superstar Soccer 98



Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings 6,2

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO's de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98 7.5

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99 9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98 6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98 5

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf 6

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis 5



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena 8

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.



Tiger Woods 99 9

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody's Golf pero mucho más real.

Track & Field 4

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool



Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum)



Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor



Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command & Conquer Retaliation



Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga

una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000 7
Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns 4
Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum



que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum

Theme Hospital 8,5
Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2


Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas especificas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer


Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen


Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas

Abe's Oddysee (Platinum) 9
El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus 9,2
Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Bichos 7,7
Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Crash Bandicoot


El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2


La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3


La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Heart of Darkness 8
Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil 9,4
Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa


Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK 5
De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

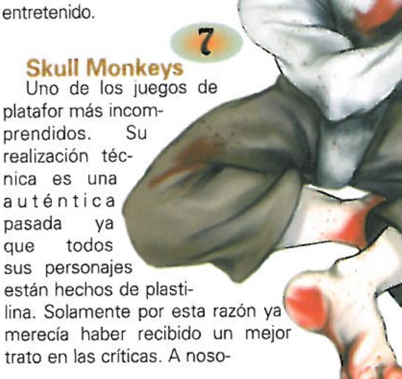
Rayman


Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable



Roscoe McQueen 5
Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys 7
Uno de los juegos de platafor más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A noso-



tros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro The Dragon 

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

Tombi 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9 



Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice 7



Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los datos hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la



dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2 

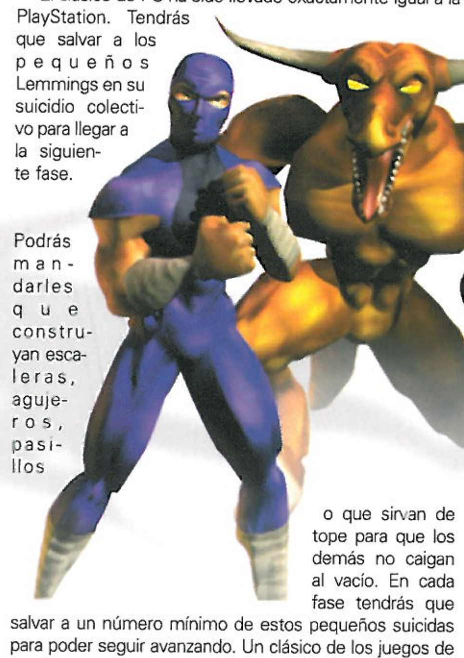
Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi 

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings 

El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase.



Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.

Mr. Domino 

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Kula World 

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids 

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Future Cop LAPD 

Interesante juego que te ambienta en un futuro en el que formas parte de la policía. Tendrás que eliminar a los delincuentes lo antes posible o serás destruido por todos tus enemigos. Fácil manejo y gráficamente correcto. Te hará pasar un buen rato pero no es nada del otro mundo.

Eliminator 

Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

Alien Trilogy 

Acción en primer plano que no termina de llegar a atrapar al jugador. Si te gustan los juegos de acción en los que matar a muchos bichos con multitud de armas, este no es tu juego. Muy malo.

B-Movie 

Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum) 

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom 

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem 

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill 

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius 

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.



Megaman X4


Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

One


Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard


Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank


El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Time Crisis (Platinum)


La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce


Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Air Combat


La primera parte de Ace Combat que aquí recibió otro nombre. Muy bueno y para algunos mejor que la segunda parte. Los gráficos están un poco desfasados pero su alta jugabilidad hace de este juego una de las obras maestras de este apartado.

Ace Combat 2


Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

Colony Wars


La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance


El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius
8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken


Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)


Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

Soviet Strike (Platinum)
7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike
6

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.





Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

Bust a Groove
7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World


Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music
9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper


Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.




PSM
Llevanos de vacaciones
E3!
E3!